1993年7月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第7号　通巻55号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

PC ENGINE MONTHLY MAGAZINE FOR GAME FREAKS

1993 7 JULY

特別定価530YEN

連載小説 飯島健男「ブラッドシティ」

アイレム・新作RPGタイトル募集!!

バンプレスト参入
幽遊白書・セーラームーン［美少女戦士］
エメラルドドラゴン移植決定!!

イースIV —The Dawn Of Ys—

最新ゲームスペシャル
悪魔城ドラキュラX
モンスターメーカー・卒業・PCココロン

百万ドルの夜景のために
A列車で行こうIII

©MASAMI ESAKA

付録1 ストリートファイターII'奥義の章

付録2 天外魔境 風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド〈花に嵐の京の巻〉

6月12日
十二の闘志が燃えあがる。
PC Engine
STREET FIGHTER II'
ストリートファイターII ダッシュ
HE system
©CAPCOM 1991, 1992, 1993
Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.
制作:CAPCOM
アーケードの覇者、PCエンジンへ。
ダッシュだから、ここが違う!
●あの強敵四天王が使える!
●同一キャラ同士の対戦ができる!
●必殺技もパワーアップ!
PCエンジンだから、ここがスゴイ!
●高速処理CPUだから、アーケード版同様キャラの動きがすばやい!
●512色同時発色だから、アーケード版の鮮やかな色彩を再現!
●大容量20M(メガ)だから、細部までアーケード版に忠実な移植を実現!

遂に登場

PCエンジン

20M(メガ) ハイスピードROM

Huカードソフト

6月12日発売予定
希望小売価格
9,800円(税別)

対応6ボタンパッド「アベニューパッド6」も登場!
標準価格(税別) 3,980円

NEC

もうすぐ始まる!

'93東京おもちゃショー

わくわくソフトどんどん登場!

●「ストⅡダッシュ」「天外魔境 風雲カブキ伝」など、たくさんの超ビッグタイトルを一挙公開! 最新ハードのDUO-Rでめいっぱい遊びまくろう! もちろん「ストⅡダッシュ大会」をはじめゲーム大会もめじろ押しだ!

●天外魔境シリーズでおなじみの広井王子氏と、TV番組「そのまんま東のバーチャル情報局」で有名な渡辺浩弐氏のトークショーなど、豪華ゲストも見逃せない! 広井王子氏のサイン会もあるぞ!

PCエンジンブースで君に会いたい!

6月5日(土)・6日(日)
業者商談日 3日・4日 9:30〜17:30
一般公開日 5日・6日 9:00〜17:30

in 幕張メッセ 入場料500円

無敵のマシン、いま、君へ。

スーパーCD・ROM²ソフト、CD・ROM²ソフト、Huカードソフトはもちろん、音楽CDまで楽しめて、この値段。マルチゲームマシンの無敵の力、いま、君に。

CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R

CD-ROMはNEC

標準価格39,800円(税別)

※ビデオ入力のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット(PI-AN3)が必要です。

PCエンジン版ストⅡダッシュについている応募券で次の初回特典がもらえる!

春麗FAN BOOK

・春麗ミニマンガ
・山下章氏による春麗を使った攻略法やコラム (初回出荷分のみ対象)

※郵送手数料の郵便切手320円を添えてご応募ください。

詳しくは応募券を見よ!

お店に急げ! 初回特典が待っている!!

応募締切は8月31日迄
(当日消印有効)

問い合わせ先 ストⅡダッシュキャンペーン事務局 TEL (03)3485-0047

基本で選べばコアグラフィックスⅡ。

CORE GRAFX Ⅱ
PCエンジン コアグラフィックスⅡ
標準価格19,800円(税別)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL. 03 (3454) 5111 (大代表)

ゲームクリエイター募集

職種　プログラマー
　　　グラフィックデザイナー
　　　ゲーム企画
勤務地　札幌

問い合わせ
東京担当／大久保　☎03-3235-2807
札幌担当／渡辺　☎011-841-9073
※資格　経験のある方

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸３条５丁１番18号　ハドソンビル　TEL 011-841-4622　FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町３丁目1番1号　ハドソンビル　TEL 03-3260-4622　FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階　TEL 06-251-4622　FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

SOFTWARE TOP10

PCエンジンソフト・トップ10

4/1 ▶ 4/30

PCエンジンソフトの売れている本数が、ここのところちょっぴり低調。"ストⅡダッシュ"登場で果たしてこの現状を打破できるか？ でもこれに続くソフトがないとツライ。

売り上げTOP・10

先月、トップ10からヒューカードゲームがなくなってしまった、って言っていたのも束の間。原人3登場だ！

1

PC原人3　568

ハドソン●4月2日発売●7200円

もはや衰退の一途をたどるかと思われている、ヒューカードソフト。そんな現状に喝をいれるべく、堂々とトップを取った原人3。6月にはストⅡダッシュがヒューカードで登場するし、ちょっと目が離せない情況になってきたって感じ。前々から言っていることなんだけど、大容量だからいいってわけではないのだ。本当に容量が必要なゲーム（ストⅡ'や天外等）ならCDでもカードでも、いろんな要素を考慮して作ればいいわけだしね。ただし、ソフトの価格がこれ以上あがるのだけはカンベンしてほしいよな。

2

超兄貴　552

メサイヤ●12月25日発売●7200円

再販と同時に売れまくった、チョアニ。おまけにライブまでやっちゃって、もうとどまるところを知らないって感じだ。当然、続編は作られるんだろうけど、現在のPCエンジンソフトの流れ（美少女ソフト）を考えると"超姉貴"な〜んてのが出そうな気がするな〜。でも、どうせなんだから硬派なソフトを作ってほしいと思うんだけど…。神取（女子プロレスＬＬＷＰ）みたいなのが主人公とかね。華はあっていいと思うんだけど、キャピキャピ〜ってのは、このソフトに関してはなくてもいいと思うぞ。

3

雀偵物語3〜セイバーエンジェル〜　321

アトラス●4月23日発売●7800円

さっちゃんとみっちゃんがだ〜い好きっす！ 雀偵2の時と比べてあんなにリッパに成長しちゃって、お兄さん、と〜ってもウレシイ!! 願わくば、もし雀偵4が出るとしたら、もうちょっと露出度をアップしてほしいな。こう考えるのは僕一人ではないハズ。少なくとも、編集部のN村氏もそう考えているはずだ（超断言！！！）それと、マウス対応っていうのが気がきいてるよな。もしマウスでプレイしたことのない人がいたらぜひ、オススメしちゃうぞ。今後もマウス対応ソフトが増えるといいね。

4

ウインズ オブ サンダー　320

ハドソン
4月23日発売●6800円

チョード派手シューティングが4位。買うべし。

5

CALⅡ　218

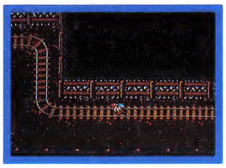
NECアベニュー
3月31日発売●7800円

PCユーザーってほんっとに好きなんだから〜！

順位	タイトル	メーカー・発売日・価格	本数
6	天使の詩Ⅱ〜墜天使の選択〜	RIOT 3月26日発売●7800円	208
7	ダンジョンエクスプローラーⅡ	ハドソン 3月26日発売●6800円	100
8	ボンバーマン'93	ハドソン 12月11日発売●6500円	91
9	フォーセットアムール	ナグザット 3月26日発売●7600円	86
10	コットン	ハドソン 2月12日発売●6800円	78

期待度TOP・10

1



ハドソン
7月10日発売●7800円

天外魔境　風雲カブキ伝

502

ストⅡダッシュを抜いて1位のカブ伝。でもポイント的には、ほとんど差がないといっていい。3位からのポイントが異様に低いんだけど、この2本発売後ってどうなるの?

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	スコア	アイコン
2	ストリートファイターⅡダッシュ	NECホームエレクトロニクス 6月12日発売●9800円	500	
3	卒業	NECアベニュー 7月30日発売●7800円	154	
4	イースⅣ	ハドソン 発売日未定●価格未定	132	
5	モンスターメーカー	NECアベニュー 発売日未定●価格未定	115	
6	A列車で行こうⅢ	アートディンク 6月11日発売●9800円	106	
7	ドラゴンナイトⅢ	NECアベニュー 発売日未定●価格未定	69	
8	クイズキャラバンカルトQ	ハドソン 発売中●5800円	42	
9	スタートリングオデッセイ	レイ・フォース 7月30日発売●8200円	39	
10	シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ	ビクター音産 5月28日発売●8200円	26	

移植希望TOP・10

1

スクウェア
ファミコン

ファイナルファンタジーシリーズ

321

連続トップのFFシリーズ。でも、このゲームはスクウェアさんがPC参入でもしない限り、無理なような気がするんだけど。バンプレストさん参入でDBZは可能性が!!

ランク	ゲームタイトル	メーカー・ハードの種類	スコア	アイコン
2	餓狼伝説Ⅱ	S.N.K. アーケード	165	
3	3×3EYES	ユタカ・バンダイ スーパーファミコン	154	
4	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン アーケード	151	
5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	125	
6	ドラクエシリーズ	エニックス ファミコン	118	
7	ドラゴンボールシリーズ	バンダイ ファミコン	89	
8	天地を喰らう	カプコン アーケード	54	
9	ぷよぷよ	セガ メガドライブ	43	
10	エメラルドドラゴン	バショウハウス パソコン	41	

読者アンケート:今月のTOP10

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ卍MARU	ハドソン 7800円	886	
2	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	291	
3	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	272	
4	スナッチャー	コナミ 7800円	265	
5	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	192	
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	135	
7	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	134	
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	98	
9	天使の詩Ⅱ～堕天使の選択～	RIOT 7800円	87	
10	F1サーカス'92	日本物産 7400円	79	

読者アンケート:累計TOP20

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ卍MARU	ハドソン 7800円	2794	
2	スナッチャー	コナミ 7800円	891	
3	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	800	
4	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	783	
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	499	
6	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	298	
7	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	283	
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	278	
9	ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー 7400円	225	
10	ファイヤープロレスリング3	ヒューマン 7900円	205	
11	天使の詩Ⅱ～堕天使の選択～	RIOT 7800円	185	
12	ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～	リバーヒルソフト 7800円	174	
13	PC原人2	ハドソン 5800円	139	
14	F1サーカス'92	日本物産 7400円	139	
15	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	113	
16	ダンジョンエクスプローラーⅡ	ハドソン 6800円	110	
17	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ 7800円	86	
18	超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング	メサイヤ 7400円	84	
19	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン 6800円	70	
20	グラディウスⅡ～ゴーファーの野望～	コナミ 7800円	61	

ICON このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　デジタルコミック
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1～8メガ用カード　バックアップ対応　両対応ソフト　2MCD専用(スーパーCD-ROM)

取材協力店……………………協力店…博品館(銀座)、マルゼンムセン(秋葉原)、おもちゃのQ(中野)、髙島屋(難波)、おもちゃのデンマーク(江南)、トイズセンター網島店(横浜)、西武百貨店(つかしん)、ヤマギワホビー館(秋葉原)、キディランド(梅田)、㈱西友オズ大泉店(練馬)、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)、ファミコンショップモーリス(中野2店舗、野方店)、ラオックスコンピューターゲーム館(秋葉原)、わんぱくこぞうチェーン(全国)、ハローマック(9店舗)。

PCエンジンソフトでタイトル名が緑色のものはHuカード、紺色のものはCO-ROMソフトです。

SOFT SHOP INFORMATION FOR GAMEFREAKS

TOP10 PLUS** VOL.2

にっぽん全国お店紀行拡大版!!!

大胆にも第２回目にして、お店紀行の拡大版をお送りしちゃおう！ 今回は愛知県江南市にある“おもちゃのデンマーク”に突撃取材を敢行!! ゲーム業界の今について岩田店長にいろいろインダビューしてみたぞ。何かとキビシイこの業界。果して今、ゲームは売れているのか？

おもちゃのデンマーク江南店

㈱おもちゃのデンマーク江南店
愛知県江南市赤童子町大間178
☎0587-54-2626
営業時間AM10：00〜PM8：30

買い替えの多いPCエンジンユーザー

ーDUOの売れ行きはどうですか？
岩田（以下岩、敬称略）：よく売れてますよ。値引きで最初から２万円台ってこともあるんでしょうけど。ただ、ソフトが一緒に売れていかない。買い替えが多いってことなんです。DUOの時もそうだったんですけど、PCユーザーってNECの体質を知っているっていうか、新しいものに敏感なんですね。逆にメガドライブの方はハードと一緒にソフトを買っていく人が多いんです。

▲店内にネオジオの筐体もある。

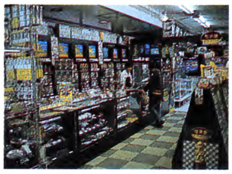
ー購入するソフトは？
岩：ぷよぷよとソニックですね。
ーメガドラの売れ行きの方は？
岩：あまりよくないです。ゴールデンウィークに関して言えば、スーファミを含めて、全てのハードが売れなかったですね。外に遊びに行った人が多かったってことです。４月に発売されたソフトで、ハードまで動かすようなものはなかったし。

PC・MDとスーファミでは目標本数が違う

ーMDの「餓狼伝説」なんか売れそうな感じでしたけど？
岩：餓狼伝説に関して言えば最初は売れたんですけど続かなかったですね。１作目のものだし時期的に出すのが遅すぎたんですよ。餓狼にしてもストⅡダッシュにしても、ハードまで動かせるかっていうと難しいんじゃないですか。
ーでもスーファミだとそこまでいっちゃいませんか？
岩：スーファミの場合はそれだけじゃなくて、他に援護部隊がたくさんありますからね。そこが強いところですよ。
ーストⅡの予約状況はどうなんですか？
岩：メガドラ版の方は少なめですね。PCの方が入っています。
ースーファミのターボと比べては？

ゲームソフト販売の現状は!?

岩：やっぱりターボの方が上ですね。ただ、前作と比べると、マニアックな分だけ息が短いような気がしますけどね。といっても、ある人の話によると、売り上げ目標本数がPC・MD版とスーファミ版とではゼロがひとつ違うと言ってました（笑）。PC版とスーファミ版の発売時期が近いですから、スーファミ版の発表を見てユーザーがどう動くか。影響は受けるでしょうし。まあ、NECとしてはターボが出るまでが勝負でしょう。


◀品揃え豊富な売場。

ーストⅡ発売で、今後のPCエンジンに影響はあると思いますか？
岩：あるでしょう。低迷気味のPCエンジンでこういうソフトが出れば、ある意味でメッセージになるでしょうし。

いざという時に頼りになる店を目指している。

岩：任天堂やセガはそれなりにソフト戦略が見えるんだけど、NECは見えてこない。そろそろNECサイドの考えを強くアピールしなければならない時期に来ているんですよ。もっと宣伝にも力を入れてほしいですね。
ーそういえば、デンマークさんはソフト売場のモニターの数がすごく多いですね。
岩：小売店サイドも安くすることに限界がきているんです。そうなると、消費者のリスクを減らしていく方法として売場を広告塔にしていくことが大事なんです。

▲見て、この入り口の大きさ？

うちとしては、いざというときに頼りになる店を目指しているんですけど、在庫があるだけじゃなく、メーカーさんに協力してもらって、サンプルをプレイしてもらおうと思っているんです。そうすることによって商品に対する信頼度を高めたい。１万円でも安いと考えられるものもあれば、千円でも高いと思うものもあるわけです。だからもっと中身を見せるべきなんです。
ー売り場を変えていこうということですね？
岩：メーカー間の競争が激しい中で、効果的に販売に結びつけるノウハウがうまいのが任天堂でバンダイ、カプコンがそれに続いているってとこです。試行錯誤の段階なんで売り場もまだまだ変わっていくでしょうね。

▲圧倒されるモニターの数。

■お店の宣伝をしませんか

このコーナーでは宣伝するお店を募集しています。勿論、広告料はタダ？ ハガキに店名・住所・お店のプロフィールを書いて送って下さいっ！ お待ちしてま〜す!!

MONTHLY PC ENGINE 7

CONTENTS

NO.55／JULY 1993

Cover illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

SPECIAL MENU

超期待の新作つき バンプレスト参入速報!! 第1弾●幽遊白書／第2弾●美少女戦士セーラームーン 10

緊急報告[NECホームエレクトロニクス]超新作ソフト4大タイトル激発表! 12

アイレム新作RPGタイトル募集 14·60

A列車で行こうIII～百万ドルの夜景のために～ 63

イースIV～The Dawn Of Ys～ 110

NEW GAME SPECIAL PART.I

悪魔城ドラキュラX～血の輪廻(ロンド)～ 16

モンスターメーカー～闇の竜騎士～[22] 卒業～Graduation～[26]
PCココロン[30] 機動警察パトレイバー～グリフォン篇～[32] 1552天下大乱[34]
ブラックホールアサルト[36] ラングリッサー[38] オルゴール[38] マジクール[39]
スタートリングオデッセイ[39] シャーロックホームズの探偵講座II[40]

SOFTWARE SPECIAL INFORMATION

[新連載]ルインパーク～A·RPG「ルイン」情報～ 116

[第7回]CLUB XANADU 120

シリーズ第2弾 YAWARA!2発売決定!! 132

別冊付録1●アーケードのチャンプがその極意を伝授!
ストリートファイターII'奥義の章

別冊付録2●カブキ団十郎、男の舞台の幕明けでい!
天外魔境 風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド[花に嵐の京の巻]

NEW GAME SPECIAL PART.II

スターブレイカー／ただいま勇者募集中 128
マイト&マジックIII／麻雀クリニック
三國志III／機装ルーガ／SWORD MASTER
ダウンタウン熱血物語／サマーカーニバル'93
闇の血族／開発情況

MONTHLY DATAFILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10 6

PCエンジンプラス 55
連載テクニカルコラムHYPER BOX●中本伸一氏

PCメディアプレス 90

新レビュー大作戦!! 133

スーパーファミコン·メガドライブ
他機種ソフトINFORMATION 134

メーカーからキミへ愛のメッセージHOT LINE 138

COMING SOON 139

TECHNIC & STRATEGIES

ゲーマー倉持直伝 究極の攻略(ストII') 114

激烈技スペシャル 122

VARIETIES

新連載小説
ブラッド·シティ●飯島健男 47

ニンジン倶楽部 79

激勝電脳格闘野郎 ストII兄貴' 86

プリンセスカフェ／山口リエ 101

遊楽専業団 104

千葉麗子のゲードルで行こう!Vol.1 107
●ゲーマーアイドル千葉麗子の連載スタート

突撃!!バーチャル野郎!総天然色版 118

赤色パラダイス2M新聞 126

連載まんが
事勿エンジン御殿●雑君保プ 136

ET CETERA

PC原人新キャラ新アイディアコンテスト発表ほか 61

4月号ビッグプレゼント当選者発表 85

愛読者アンケート／アンケートはがき 94·95

ビッグプレゼント 97

GAME INDEX

アイレムのRPG（タイトル未定）	14
悪魔城ドラキュラX	16
イースIV～The Dawn Of Ys～	110
1552天下大乱	34
ウインズ　オブ　サンダー	124
A列車で行こうIII	63,133
エメラルドドラゴン	12
オルゴール	38
風の伝説ザナドゥ	120
カルトQ	102
機装ルーガ	130
機動警察パトレイバー	32
サマーカーニバル'93　ネクスザール・スペシャル	131
三國史III	129
シャーロックホームズの探偵講座II	40
雀偵物語3～セイバーエンジェル～	122
CD電人～ロカビリー天国～	126
シムアース	125
スタートリングオデッセイ	39
スターブレイカー	128
ストリートファイターII'（ダッシュ）	114,133,別冊付録
セーラームーン	11
ゼロヨンチャンプII	123
SWORD　MASTER（ソードマスター）	130
卒業～Graduation～	26
ダウンタウン熱血物語	131
ただいま勇者募集中	129
つっぱり大相撲	123
天外魔境　風雲カブキ伝	別冊付録
天使の詩II～堕天使の選択～	124
パワーテニス	133
PC原人3	124
PCココロン	30
ふしぎの海のナディア	124
ブラックホールアサルト	36
ブランディッシュ	12
ぽっぷるメイル	13
ホラーストーリー	125
麻雀クリニック・スペシャル	130
マイト&マジックIII	130
マジクール	39
ムーンライトレディ	123
桃太郎伝説外伝　第一集	123
モンスターメーカー	22
闇の血族	131
YAWARA！2	132
幽遊白書	10
ラプラスの魔	125
ラングリッサー	38
ルイン	116

超期待の新作つきバンプレス

ジャンルは格闘シューティングだ!!

第1弾

9月発売予定／8800円(予)

ゆうゆうはくしょ

幽遊白書

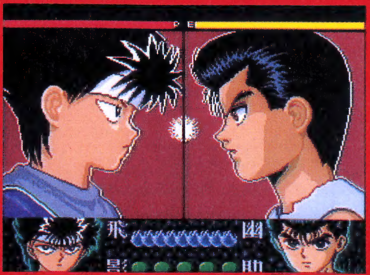
俺の出番だ!待たせたな!だてに地獄はみてねぇぜ!

バンプレスト参入第一弾ソフトとなるのが、この『幽遊白書』。週刊少年ジャンプやTVアニメなどで、みんなにもおなじみだよね。

ジャンルは格闘STGという、聞き慣れないタイプなんだけど、ガンシューティングものが一番近い感じかな。

画面上に3D視線で現れる敵との、タイマン・シューティングって感じだ。もちろん、登場キャラクターは、おなじみのヒーロー達。当然CDだから、TVの声優さんの声でしゃべるし、ビジュアルシーンも用意されているぞ。

発売は夏予定だから、TVやマンガでチェックしておいてくれよな！



▶動き回る相手めがけてシューティング。キャラパターンが多いので、ヒットした時もよく動くぜ。

◀決戦開始！　ショットはため撃ちも可能。無駄弾うってると、相手に狙い撃ちにされちゃうぜ。

祝！参入記念!!気にな

ついにというか、やっとというかPCに参入してくれたバンプレストさん。期待をたっぷり込めて担当の青木さんにお話を聞いてみたぞ。

◀広報の窓口になってくれるのが、青木さん。今後ともひとつ、よろしくお願いしますよ!!

編：なぜ、第一弾が「幽遊白書」だったのです？

青木：バンプレストとしては、やっぱりビッグタイトルのキャラクターゲームでいきたいと考えていたんですよ。この『幽遊白書』は人気もあり、キャラクターもたってますし、CDロムにも向いていると思うんですよね。

編：第二弾の『セーラームーン』も、今、人気がすごいですよね。

スーパーCDで2タ

©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©BANPLESTO

ト参入速報!!

ついに人気メーカーのバンプレストがPCに参入決定！ バンダイの系列会社でもあるバンプレストは、SDガンダムや仮面ライダー、ウルトラマン…などのヒーロー集結ソフト（コンパチヒーロー）を可能にしたメーカー。そのため、低年齢の子供から、ウルトラマン世代の大人までもとりこにするソフトをリリースしてきただけあって、PCでも超期待のメーカーになるはずだ。今後の動向を心して待て!!

超人気アニメがいよいよデジコミでPCにくるぞっ!

第2弾
'93冬予定／価格未定

美少女戦士セーラームーン

本家本元ついに登場! まねっこソフトはお仕置よ!!

◀変身シーンもバッチリ入るぞ。

これが頂点だ! セーラームーンPCで堂々登場!

ついに、ついに「セーラームーン」がPCにやってくる!! 長かったね、ファンのみんな、いや同士達よ！ 今まで数多くの類似ソフトや類似キャラに惑わされて、そして涙してきた諸君、もうすぐだ、もうすぐ本物に会えるぞ。さぁ、泣け！

ということで、リリースの決まった「セーラームーン」。タイトルはまだ仮のもの。「セーラームーンR」になるかどうかは未定だそうだ。ジャンルはデジコミで、しかもPCオンリーのオリジナルストーリーになるらしい。詳しいことは未定だが、とりあえずセーラー戦士は全員登場するみたいだから、安心してほしい。

また、声優陣や音楽はTVと同じものが多く使われるようだから、これもファンのみんなにはうれしい限りだよね（アレは音楽までパクってたもんなぁ～）。

もちろん「セーラームーン」ファンには涙ものの貴重なアイテムになることは間違いない。知らないみんなは、今からでも十分間に合うから、ビデオでチェックしたり、マンガを読んだり、セーラー服を着たりして待っててほしい。

知らない人のために紹介すると、これは――その名の通りセーラー服の美少女中学生が、わっるい奴等と戦うアニメ。原作マンガは「なかよし」に連載中で、低年齢の女の子から、そりゃもういい年した男まで（ほんとはこっちのが多いと思う）熱狂的なファンがいるのだ。

▼5人の戦士も全員登場するんだって！

る新作インタビュー!!

青木：これに関しても、力を入れていきたいと思っています。デジコミというだけでなく、ゲームとしても楽しめるようにしたい。ですから、声優陣はもちろん、音楽なんかもTVのものをできるだけ使っていきたいと思っています。

編：今までのバンプレストさんの資産でもある、コンパチヒーローのソフトの予定はありますか？

青木：可能性はあるでしょうね。多人数プレイなんかもいいですよね。

編：それではユーザーのみんなに一言お願いします。

青木：キャラクターゲームというものを、うちが作るとこうなんだというのを見てほしいですね。そのキャラクターにあったソフトを作っていきたいと思っていますし、ファンの期待や要望にも、どんどん応えていきたいと思っています。

イトルいきなり発表っ!

©竹内直子／講談社・テレビ朝日・東映動画
©BANPLESTO

大作、話題作、期待作めじろおし!!
NECホームエレの新タイトル
4本を一挙に大公開だっ!!

緊急報告 超新作ソフト

NECホームエレクトロニクス

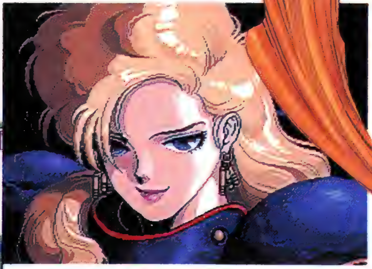
ストⅡダッシュでボクらの期待に応えてくれたNECホームエレさんが、またまたやってくれたぜ。大作の移植からオリジナル作まで、一挙4タイトルを発表してくれたのだ。発売は年末から来春の予定。う～っ、待ちきれないぜ。

1 ブランディッシュ

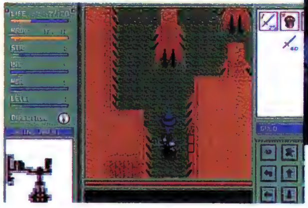
発売日未定／価格未定

あのファルコムのヒットアクションRPG キミは広大な冥府の穴から脱出できるか？

まず最初は、あの日本ファルコムさんのアクションRPG『ブランディッシュ』だ。パソコン版では、すでにⅡまで発売されているヒット作だから、知ってる人も多いだろうね。キミは、地下に沈んだと言われる伝説の魔都市ビトールに迷い込んだ戦士。この罠と財宝に満ちた危険なダンジョンの謎を解き、地上へと脱出するのだ。



▶CDロムだから、オープニングアニメなんかもバンバン喋ってくれるはず。



◀パソコン版では、マウスによるバトルが快適だった。PC版でもマウス対応になるといいな。

3 エメラルドドラゴン

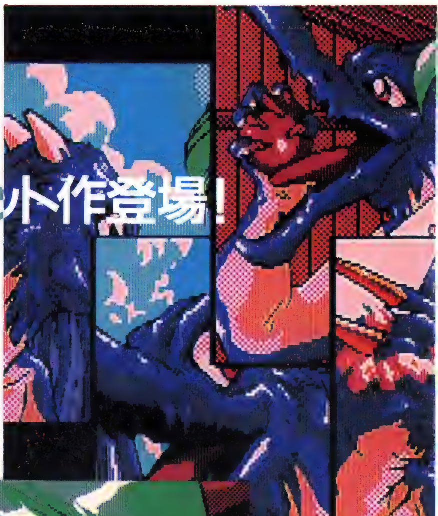
聖地イシュ・バーンをめぐる壮大な攻防!! マニアックな人気を博したパソコンのヒット作登場！

呪いをかけられたドラゴンの若者アトルシャンと人間の少女タムリン、そして、幾多の仲間たちが聖地イシュ・バーンに平和を取り戻すべく、強大な勢力を誇る魔王ガルシアの軍勢に戦いを挑む。勝利のカギを握る『エメラルドドラゴン』の秘密とは？

壮大なストーリー展開で大ヒットし、今なお熱狂的な人気を保つパソコンの名作RPG『エメドラ』がPCエンジンに移植される！ しかも、家庭用マシンに向け、より遊びやすく大アレンジされるらしいぞ。RPGファンには、絶対見逃せない一本。

◀呪いから身を守るため、人の姿で戦うアトルシャン。

◀SLG的な戦闘システムは、どうアレンジされるのか？



◀ドラゴンの国で育った人間の少女タムリン。彼女がゲームのヒロインだ。

©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム ©メディアワークス ©パショウ・ハウス／グローディア／ライトスタッフ ©1993女神天国建設委員会／メディアワークス

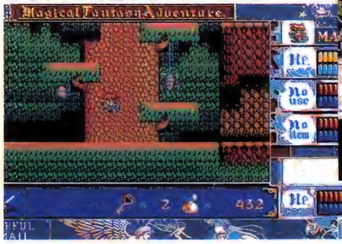
2 ぽっぷるメイル

発売日未定／価格未定

賞金稼ぎエルフの少女が迷宮を大冒険!!
とってもかわいいアクションゲームだ!

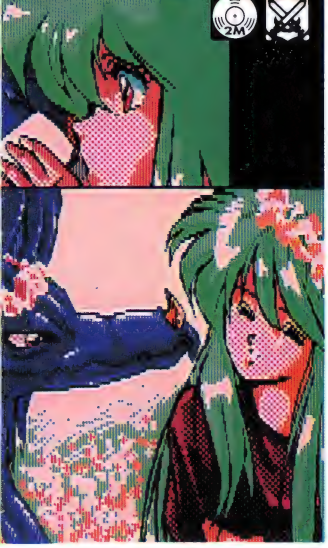
ファルコムさんのパソコン作品からの移植を、もう一本紹介だ。可愛くって、ちょっぴりドジなエルフの少女メイル。賞金稼ぎである彼女が、魔導師や小怪獣、ドワーフなど仲間の力を借りて、迷路上のステージで大冒険するコミカルなストーリーのアクションゲームだ。仲間が増えてくると、キャラ交替による多彩な攻撃パターンが楽しめるぞっ!!

▼戦闘画面は、縦横スクロール。ステージ内をくまなく冒険しよう。敵の特徴にあわせてキャラを選ぶのがコツなんだ。



▲なんといっても主人公メイルの魅力が、人気の秘密。ギャルゲーファンにもお薦めしたい。

4大タイトル激発表!



発売日未定／価格未定

『エメドラ』のアレンジは、かなり大がかりなものになるらしいぞ。ほとんどオリジナル作品といっていいほど変わりそうだ。でも、心配はいらない。開発スタッフの面子がすごいんだ。まず、パソコン版のシナリオを担当した飯氏、同じく作画・美術の木村氏が参加。またイースⅠ、Ⅱなどでお馴染みの岩崎氏がプログラム・演出を担当。さらにはスタッフは、半分以上天外Ⅱの制作スタッフで構成されている。これだけで、ゲームの質は約束されたようなもんだぜ。

松本康志氏

■ディレクター

今なお絶大な移植人気を誇るエメラルド・ドラゴン。そして百戦練磨の超一流スタッフ。最高のエメドラ。最高のRPGを作ります。今年末、蘇る新しいエメドラに乞う御期待！（絶対に遅れません。遅れは僕の責任です）

飯 淳氏

■シナリオ

エメドラのPC化を応援してくれたファンの皆さん、本当に、ありがとうございました。今こうして最高のスタッフと再びこの作品に関われることを感謝すると共に、新しいエメドラが感動に足るものになるよう頑張ります。

岩崎啓眞氏

■プログラム／演出

僕は同じ事をやるのがイヤな人なのです。そこでエメドラでは天外Ⅱともイース I・Ⅱとも違う、新しい演出にチャレンジしてみたいと思っています。うまく成功すれば、かっこいいと思うので期待していてください。

木村明宏氏

■作画／美術監督

様々な事情で無理だと思われていたエメドラPC化。こうして実現されるまでには、たくさんの人々の努力がありました。その人達に感謝し、ファンのために、素晴らしいゲームになるように頑張りたいと思います。

※画面写真は、いずれもパソコン版のものです。

4 女神天国（パラダイス）

発売日未定／価格未定

我が月Pのライバル誌、電撃PCエンジンに連載中の読者参加RPGをゲーム化するオリジナル作品だ。ちょっと悔しいが、PC全体のために応援するぞ（ホームエレさん、今度はウチのネタで一本作って下さいよ〜！）。

アイレム新作

アイレムさんから登場の新作は、なんとRPG。アイレムさんがRPGだなんて珍しいと思ったら、この新作がPCエンジンでは初めてのRPGになるのだ。

もともと、このゲームは、アイレムファンクラブの人たちのアイディアをもとに作り出されたものなんだ。アイレムさんに、こんなRPGを作ってほしいという願いから生まれたゲーム。だから、そのタイトルもユーザーのみんなにつけてほしいということになったわけ。まずはどんなゲームなのかじっくり見てね。そして、「このゲームにはこんなタイトルがいいな」と思いついたら、60ページにある応募方法にしたがって応募しよう！

▲導きの地図を持った幼い少女、マッピー。誰かを探すためキャラバンとともに旅をしている。

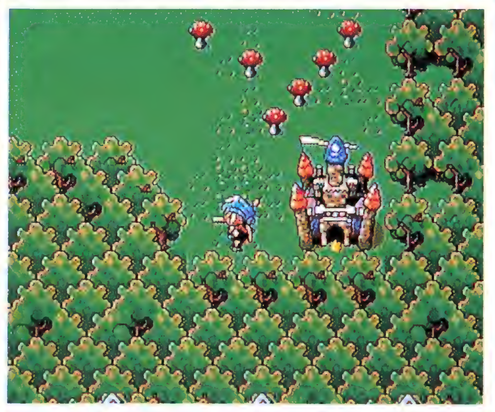
STORY

国一番の剣の使い手ソレイユは、運命の歯車によって導きの地図を持つ少女マッピーとともに予言者サージを訪ねるが、2人の前で銀の仮面の男シルバーに殺されてしまう。ソレイユに太陽の剣を託し「月の神殿の……を守れ…」と言い残して。サージの最後の力で月の島に飛ばされたソレイユは、月の双子の神女ルナとルーヌに助けられる。この2人はシルバーに連れ去られるが、あわやというところでルーヌだけは助け出すことができた。そして、ソレイユはルナを連れ去ったシルバーを求めて旅をする……。

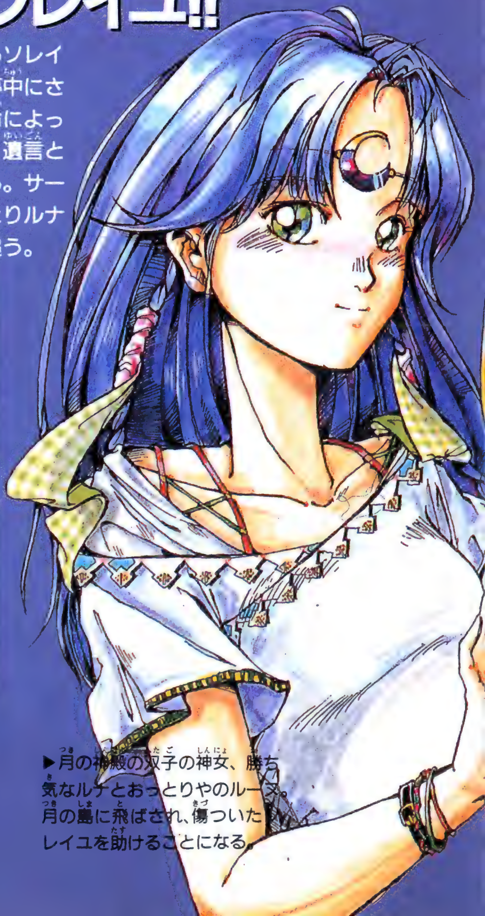
主人公は樹の民の血が濃い若き剣士ソレイユ!!

この物語の主人公であるソレイユは、月の神女でさえも夢中にさせてしまう若き剣士。運命によって予言者サージと出会い、遺言とともに太陽の剣を託される。サージの命を奪い、神女のひとりルナを連れ去ったシルバーを追う。

◀ニーポートの港町に住む。この国一番の力持ちの戦士であるノース。



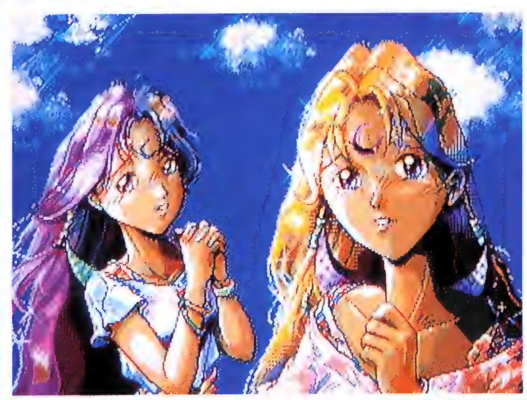
ファースト国王が統治するイッチの城には、太陽の剣と呼ばれる一本の剣があった。城の予言者サージが姿を消したとき、太陽の剣も城の宝物庫から消えていた。これが、後年に、太陽の剣の謎と呼ばれる事件の幕明けだったのだ。



▶月の神殿の双子の神女、勝ち気なルナとおっとりやのルーヌ。月の島に飛ばされ、傷ついたレイユを助けることになる。

RPGタイトル募集!!

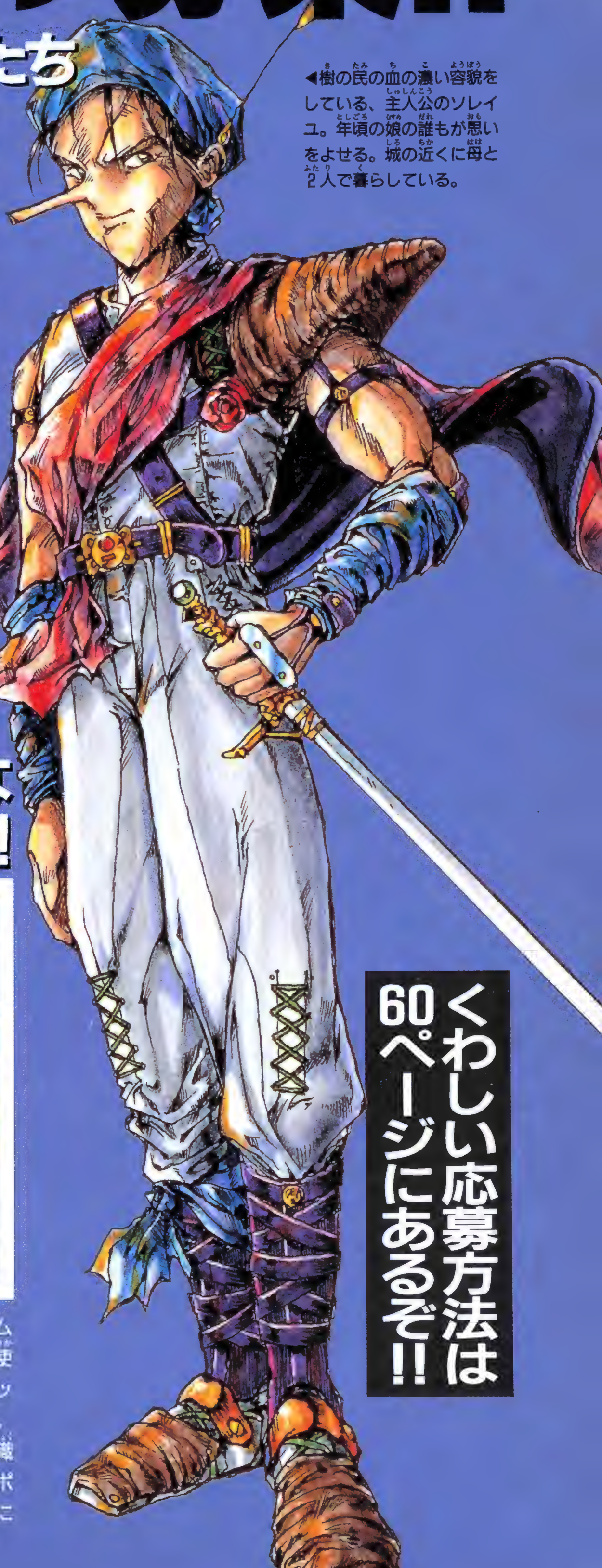
ソレイユをかこむ登場キャラクターたち



ソレイユのまわりには、街から街へと旅するキャラバンと行動を共にしているマッピー、神女のルナ、ルーヌなどのほか、予言者サージ、鉄の仮面の男シルバーなどが登場する。どこかで、ソレイユと同じく樹の民の血の濃い、剣と魔法の使い手である少年も登場するぞ。

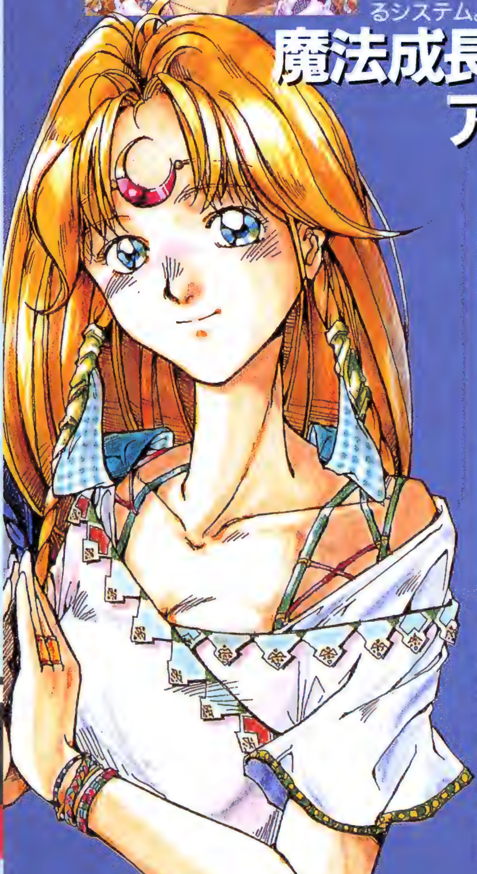
出会った仲間とパーティを組むこともできるけど、ほとんどのRPGにある装備チェックがいらないシステム。プレイヤーはすべての魔法、武器、防具が装備可能なんだ。いちいち誰がどれを装備できるか悩まなくてすむね。

ちなみに、マップはモザイクマップシステムを使い、初めのうちはモザイクでぼんやりと何となくわかる地形も、プレイヤーが行くとはっきりした地形になる。行った場所と行ってない場所がすぐわかるシステム。便利だね。



◀樹の民の血の濃い容貌をしている、主人公のソレイユ。年頃の娘の誰もが想いをよせる。城の近くに母と2人で暮らしている。

魔法成長システムなど斬新なアイディアがいっぱい!!



自分の行動しだいで未来が決まる自由成長システムというのもあって、闘えば腕力がアップし、魔法を使えばひとつの魔法でも3段階に変化したり魔力がアップするんだ。それに応じて職業も決まるというわけ。

それで決まったとしても自分が生き方を変えれば職業の変更もできる。そのほか、状況に応じて魔法のポイントを2倍に増やして倍の効果をねらったり、逆に節約したりも可能なんだ。こんな機能がたくさん。

くわしい応募方法は60ページにあるぞ!!

©1993 IREM CORP. ※画面は開発中のものです。

New Game

6月5、6日は東京おもちゃショーが幕張メッセで開かれる。新作

血塗られし、渇き訴える民よ、
我を求めよ。我が名は

古えの刻を越えて、[illegible]
彼の名はドラキュラ——。闇のマントをはおり、[illegible]
冷酷な、そして高潔な彼が求めるのは、人々の血——。[illegible]
人は言う。彼は永遠の愛を求め続ける紳士だと。永遠をさまよう悲し[illegible]
それゆえ、彼はしもべを使って民を犯すのか。その手を血に染めるのか。
だが、決してそれは、許されるはずのない罪。神にそむいた男を待つのは罰。
今、白き光の戦士が神に代わって、彼に挑む。幾百年続いた血を受け継ぐ戦士。
今再び、彼と戦士の因縁の血の戦いが、また幕を切って落とされようとしている。
それは、終わることのないリインカーネーション。永遠という名の宿命。

コナミ　'93秋発売予定

悪魔城ドラ

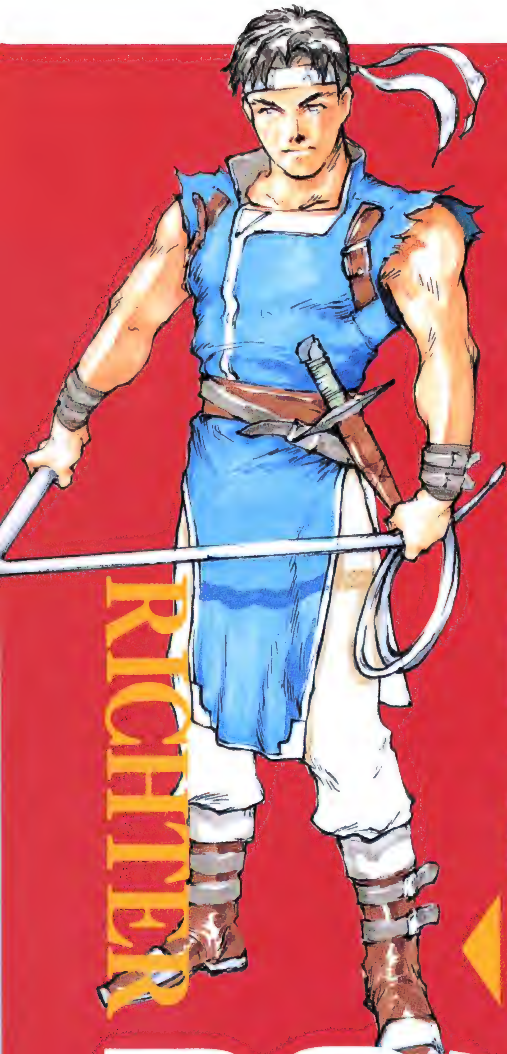
血の輪ロンド廻

Special Part.1

ゲームもいち早く展示されるから、行ってチェックをしてくれよな。

©1986 1993 KONAMI

古えの闇が復活する時、若き戦士は



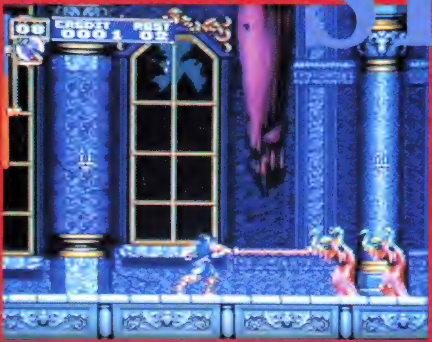
RICHTER

STORY

古き良き時代、人々は繁栄と平和のみをむさぼり続け、おそらく、この先も不安な日々は来ないだろうと誰もが思っていた……。

だがしかし、繁栄と平和の裏には、必ず邪悪なる者がいる。人々の繁栄を拒み、平和を堕落とあざける者がいる。

今まさに、呪われた血を持って闇の力を蘇らせ、堕落したこの世のすべてを創世し直そうとする者が集まった。いずれも笑みを浮かべて、この先の創世に期待を膨らませているのである。



◀聖と魔。互いを守護する光と闇は、決して交じりあうことはない……。

リヒター・ベルモンド

リヒター・ベルモンド。19歳。シモン・ベルモンドの子孫にあたる。曲がったことが大嫌いで、悪く言えばカタブツ。ドラキュラ伯爵を倒す使命感にあふれている。本編の主人公。

百年の後、再び邪悪なる者が復活したのである。その者はコウモリに、狼に、または霧に姿を変え、主に夜を好んで行動する。

▲魔への扉は開かれた。後戻りはできない、戦いの始まりだ。

若い女性の血を吸い、永久の生命を保っている者。邪心の神、ドラキュラ伯爵の復活であった。

時を同じくして、白き光の血を継ぐ者がこの地に舞い降りた。かつて、邪心なる者と戦った者の血を継ぐ戦士である。

時を越えて、再び、戦士と邪悪なる者の戦いが始まろうとしている。神は、光と闇のどちらに守護を与えるのだろうか。答えは、まだわからない……。

▶巨大な屍が襲いかかる。信じるのは自分の腕のみだ。他人に頼ることはできない。

◀雨が、霧が、行く手をはばむ。聖なる守護の前に、戦士は何を思うのか。

PCにドラキュラ、降

コナミのSCD第三弾は「悪魔城ドラキュラ」だった！　K-KissRで予告した通りのソフト群から決定したわけだが、読者の予想は当たっただろうか？

「悪魔城ドラキュラ」と言えば、FCで大ヒットしたコナミの看板ともいうべきアクションゲーム。スーパーファミコン、ゲームボーイと続けざまに移植され、どの機種でも好評を得た作品だけに、PCへの期待も高かった。もちろん、その期待は見事に応えられることになった。グラフィック、動き、サウンド、ストーリーのどれをとっても、納得のできであり、またPCならではの新しい「悪魔城ドラキュラ」にも仕上がってくるはず。

SCDということで、アクセスやキャラパターンの不安もあるだろうが、「グラII」で、その技術を見せつけたコナミだけに、ほぼ問題なく解消されるだろう。発売は秋ころを予定しているということなので、毎号の展開を期待してほしい。

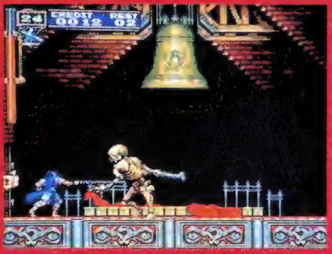
◀「ドラキュラ」移植の声が多かっただけに、今回の決定はファンにはうれしいところだろう。

血の宿命をうけて立つ!!

待望のSCDオリジナルゲーム「悪魔城ドラキュラX」登場だっ!!

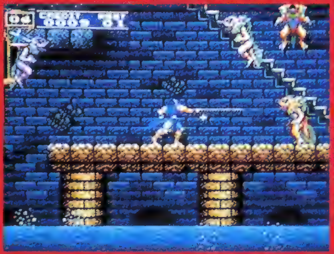
「SNATCHER」「グラディウスⅡ」と続いたコナミSCDシリーズの第3弾は、おおよその予想通りあの「悪魔城ドラキュラX」だった。シリーズを通しての記念ともいうべき10作目にあたる今回は、10の意味も含めて「X」を名乗ることになり、CDでリリースされる初の作品となったわけだ。

SCDの前2作をプレイしたユーザーなら、コナミの技術には不安感は抱いていないはずだ。当然、今回も目を見張るばかりのハイクオリティでユーザーを驚かせ、そして満足させるはずだ。



◀ビジュアルの完成度は見てのとおり。いいモニターで見たい。

超絶美のグラフィック、新攻撃アイテムも登場!



◀サウンドもCD音源を駆使。音へのこだわりも見逃せない。

ストーリーや敵キャラなどはPCオリジナルのものになる。敵ボスの登場シーンや、下のヒロインを救出したときに見ることができるビジュアルシーンは、PCならではの演出だろう。スーパーファミコン版でも、ステージの仕掛けなどは凝っていたが、このPC版でも、ユーザーが驚く仕掛けは随所に盛り込まれているので、ぜひ注目してもらいたい。

この「ドラキュラ」は6月5、6日の東京おもちゃショーに出展される予定なので、いち早くみたい人は会場へ。

◀背景の細かさや美しさもすごい。PC筆頭のACTになることは間違いない。

臨!!（色どりをそえるヒロイン達も登場!）

MARIA
▼マリア・ラーネッド

マリア・ラーネッド。12歳。正直で、行動、言動は全て表に出る。動物が友達で負けず嫌い。実は彼女には重大な秘密アリ。来月、詳細を発表。

ANNET
▼アネット

アネット。17歳。意思が強く、曲がった事が嫌い。しかし、誰にでも優しく、落ち着いている。リヒターの恋人でもあるが、伯爵に捕われてしまう。

TERA
▼テラ

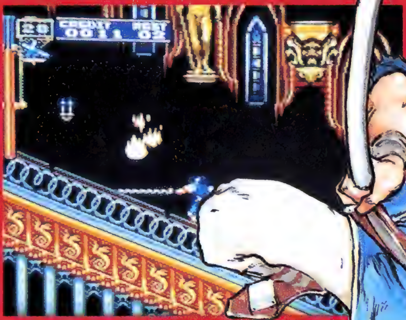
テラ。19歳。おおらかで活発。そして情熱的な心の持ち主である。村の教会のシスターだが、いけにえとして捕まっている。

IRSU
▼イリス

イリス。17歳。明るく面倒みがよくて、よく気がつく女性。村の医者であるが、いけにえとして捕まっている。

ふりしきる血の鎮魂歌。
闘争は止まず――

基本はムチ攻撃!間合いで勝負だっ!!

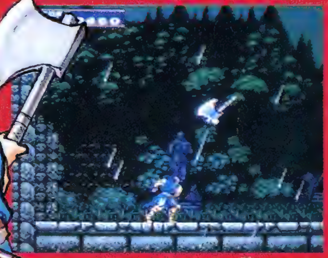


「悪魔城ドラキュラ」シリーズと言えば、ムチをふるう主人公の攻撃が思い浮かぶよね。今回、PC版になっても、その基本攻撃は健在だ。間合いのとり方や、当たり判定なども従来のものに準じている。

それに加えて、短剣や斧、クロスといった、特殊攻撃もあるので、攻略の幅も広がっていくはず。

また、アイテム攻撃は、敵を倒したりなどして取得するハートの数によって連射が可能だ。20個以上とれば、2連射に、50個以上とると3連射になる。ここらをうまく使い分けしていくことが攻略のポイントだろう。

アイテム取得で多彩な攻撃を…



▲アイテムをうまく使わないと先には進めないのもセオリー。

他にも、敵の動きを封じる懐中時計や、魔物を火で包む聖水、一定時間、無敵状態になる、透明薬などのアイテムがある。

またアイテム攻撃は、ものによっては、ハートを消費するものもあり、ハートを貯金しておかないと使えなくなってしまう。

他にも、画面の決まった位置を攻撃すると出現する体力回復用の肉や、1upなどが画面中に出現する。

他にも秘密がたくさん眠っている!!

PC版になって、その他に大きく変わった点というと……、残念だが、今回はまだ紹介することはできない。前ページで軽くふれているのだが、さっしのいい読者なら、おおよそ予測しているかもしれない。たぶんそれは当たっていると思うので、そう考えておいてくれ。

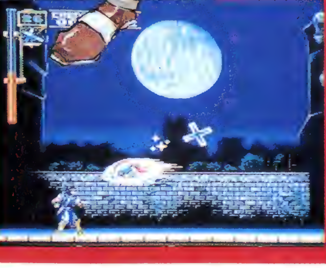
ステージは全部で9まであるのだが、ファミコン版の「悪魔城伝説」のように、分岐があり、ステージによっては2バージョンあるものもある。

対ボスキャラ
演出もスゴイ!!

これを数に入れると、かなりのボリュームで、楽しめることになるだろう。

また、画面の演出にも気を使っているので、細かいところまで楽しませてくれる。例えば写真のステージ2のボス登場のシーン。満月に映ったボスが咆哮をあげて、画面手前にとんでくる仕掛けになっていて、これが結構スゴイ。もちろん、他にも多種多様な演出が用意されているので、楽しみにしていてもらいたい。

こう書いてくると「悪魔城ドラキュラX」はまさに文句なしの超傑作ソフトという感じを受けるが、是非、その目で確かめてほしい。



◀世界観にどっぷりつかることができそうだ。

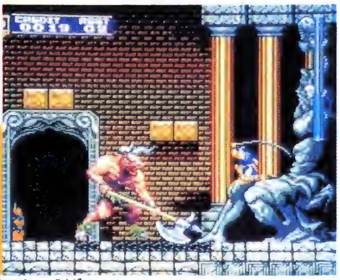
◀見とれてボスに倒されないようにしてもらいたい。

K-KISS REVOLUTION

MONTHLY PC ENGINE KONAMI INFORMATION

第3弾堂々登場!!今回の連載も情報もりだくさんだっ!!

▲髪を切ってから本誌初登場の早坂さんです。



▲待望のPCドラキュラ。早く遊びたいでしょ。

お久しぶりです。お元気でしたか。コナミの早坂でございます。つい先日、肩まで伸びた髪をまた(ショートカットは2回目)短くして早坂もイメチェンしました。いろんな人に「前のほうがいいよ」って言われて「フーンだ。いいじゃんべつにショートだってさ」とむきになっている今日この頃です。

髪を切ったのも理由があるのだ。ついに発表になった「悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～」で主人公のリヒター(ベルモンド家の子孫)がショートヘアーじゃないの。そこで私は、よし、リヒタースタイルにして、今年もコナミ旋風を巻き起こし、頑張りたいなと決意したわけさ。あとは武器のムチを持ってビシバシバッチリ。(Hな想像しないでよね、まったく)

というわけで、近況報告が長くなりましたが、今年最初のコナミPCエンジン・スーパーCD-ROMソフト「悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～」のおいしい話を、今月からまたK-kissの中で教えちゃおうと思っています。また応援よろしくね。

さて第一回目の今月は、なぜドラキュラが、しかもCDで発売されることになったのかをお話ししましょう。これは昨年のスナッチャーと同じ理由だけど、ユーザーから届いた移植希望の声が第一の決定理由です。(実際に雑誌で発表する前からグラディウスⅡの次は悪魔城ドラキュラだと思っていた人もたくさんいるでしょう)そして、開発スタッフの中にも、ユーザーの声をなんとか実現させたいという熱意がわきおこり、企画がスタートしました。

企画の中で、PCエンジンオリジナルのドラキュラを作ることが最大の目的でした。だから新しい仕掛けや攻撃方法、アイテム、そしてニューキャラを登場させ、マップも新しく考えました。

ROMとCDの違いは、やっぱりアニメーションや声を入れられることですよね。そこで、主人公のリヒターをはじめ、その他の登場人物にイメージどおりのセリフを言わせるには、どの声優さんが最適か…などといろんなことを開発スタッフは連日連夜、知恵をしぼり、打ち合わせをしているのです。意見の食い違いで口論になったりしても、いいものを作るために必死です。

今までのドラキュラの持つ、おどろおどろしいホラーアクションを残しながら、PCエンジンでしか楽しめない新しいドラキュラを作るわけですから、大変ですよね。

現在スタッフは必死になって開発中です。必ず最高の「悪魔城ドラキュラX」を作ります。楽しみにしていて下さい。

ではまた、来月号でお会いしましょう。

そんなわけで3回目のK-kissも堂々登場。今回はソフト1本に絞らず展開していきますので(ということは……)みなさんのお手紙、おハガキも募集します。宛先はいっちばん下をみてね。

K-KISS・REVOLUTION

「Dracula The World」

ドラキュラ・カルト講座vol.1

(悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 をさらに楽しくするために!)

ドラキュラ伯爵とは何者か?!

今回から、「ドラキュラ」移植記念と題して、小説や歴史上に登場するドラキュラ、そして吸血鬼に関してのカルト講座を開講することになった。今月は初心者のためのドラキュラ講座と題して、小説、歴史上に実在し、ドラキュラのモデルといわれる人物について語っていこう。

最初にいうと、ドラキュラ=吸血鬼という事はない。ドラキュラというのは、ブラム・ストーカーという作家による想像上の人物であり、(最近、映画化されているものがそれ)15世紀のワラキア公国に君臨したヴラッド大公が、そのモデルといわれている。

ヴラッド公は、勇敢な英雄である半面、戦争の捕虜を大量に処刑したことや、その処刑方法があまりにも残虐だったことで、ドラキュラ(悪魔の息子、ルーマニア語)、串刺し公と呼ばれ恐れられていた。これがストーカーにより、十字架を恐れ、コウモリに姿を変えるドラキュラ伯爵へと変貌したのである。モデルが歴史上に実在したというのは、すごい話ではある。

吸血鬼(バンパイヤ)とは?

吸血鬼の歴史は古く、古代オリエントやギリシャまで起源を遡り、大半が死者の蘇りや、食人鬼、屍食鬼であった。信じられないような話ではあるが、17世紀から18世紀にかけて、東ヨーロッパ各地に次々と吸血鬼事件が起こっている。内容の詳細はふせるが、吸血鬼を退治するため、墓をあばき、杭をうちこむ、もしくは火葬するなどの動きがあったことは、当時の新聞でも伝えられ、このころから、バンパイヤという言葉が使われるようになったと言う。

吸血鬼というと、光に弱かったり、ニンニクに弱かったりと弱点ばかり思い付くが、彼らの本当のテーマは不老不死である。永遠の若さを維持し続けることが、バンパイヤのテーマであり、その維持のため、人の生き血、臓物を貪ったという。

その代表として誇張されたのが、ドラキュラであり、またはカーミラであったりするのだ。

次回からは、もう少し深く、またグロい話をメインに紹介していこうと思っている。

ドラキュラを読みたい人へ

下に、吸血鬼、ドラキュラ関連の初心者向けの本を紹介した。興味のある方は一読して、その世界観を感じてもらいたい。

- 「吸血鬼ドラキュラ」ブラム・ストーカー
  平井呈一 訳/創元推理社文庫
- 「吸血鬼カーミラ」J, S, レ・ファニユ
  平井呈一 訳/創元推理社文庫
- 「呪われた町」(上)(下)スティーブン・キング
  永井淳 訳/集英社文庫
- 「奴らは渇いている」R・マキャモン
  田中一江 訳/扶桑社ミステリー
- 「妖魔の宴・ドラキュラ編1.2」菊地秀行監修
  嶋田洋一 訳/竹書房文庫
- 「ドラキュラ伯爵」N. ストイチェスク
  鈴木四郎、鈴木学 訳/中公文庫
- 「ドラキュラ文学館」別冊幻想文学
  幻想文学出版局
- 「血のアラベスク」須永朝彦
  ペヨトル工房
- 「ポーの一族」萩尾望都
  小学館フラワーコミックス

おハガキのあてさき 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン「K-kiss REV」係まで

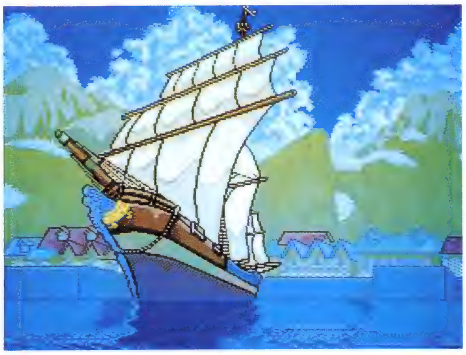
MONSTER MAKER

モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜

NECアベニュー
8月発売予定／7800円

大変長らくお待たせいたしました。いよいよライアー行はテレシア大陸を離れ、新大陸アンドレシアへと旅立つぞっ!! 8月には、ソフトも発売されそうな見通しだし、何はともあれ、めでたいめでたい。

さあ、アンドレシアをめざして船を出そう!!



港町エリクセルで、ロリエーンと猫のアッサムをパーティに加えたら、テレシアでの冒険もひとまずは終了。新たな大陸アンドレシアへと船を出すことができるぞ。

このアンドレシアには、緑の瞳、漆黒の髪をもつライアによく似た人々が住むといわれている。ライアの身に秘められた大きな謎が、解き明かされそうだ。ただし、簡単にたどり着けると思ったら大間違い。海の上にも魔の勢力が、恐ろしい罠をはりめぐらせているのだ。負けるな、ライア。

旅立ちから新大陸への船出まで!!
ライア一行のこれまでの冒険の記録!!

ほぼ一年間に渡って「モンスターメーカー」の開発情況を追ってきたわけだけど、そろそろというか、やっとというか、ゲームの完成&発売が、ついに秒読み段階に入ったようだ。正直な話、長い道のりだったよな。結構、以前の情報とか見逃したり忘れてる人も多いんじゃないかな。そこで、これまで紹介してきた冒険の序盤・テレシア大陸での戦いを、もう一度チェックすることにしよう。

下のマップ、AからMまでの矢印が、これまでの旅だ。出会いや別れ、さまざまなエピソードがあったけど、これでもこの巨大なストーリー全体の中では、ほんの一部に過ぎないんだぜ。

1 フェルンド

ゲームのスタートとなる、主人公ライアが育った村だ。ある日、ライアと同じ緑の瞳、漆黒の髪をした盗賊が村を襲撃。そのため、この村の本当の子ではないライアは、村を追われてしまう。こうして、自らの出生の謎を求めるライアの旅がはじまったのだ。

A

2 モスバドル

ライアの目的地は、テレシアの西にある大陸アンドレアだ。そのためには南東の港町オストリカから船を出さなければならない。フェルンドを出たライアは、村のすぐ側にあるモスバドルの森で、最初の仲間に出会う。それは、コボルトの子どもウルチだった。

B

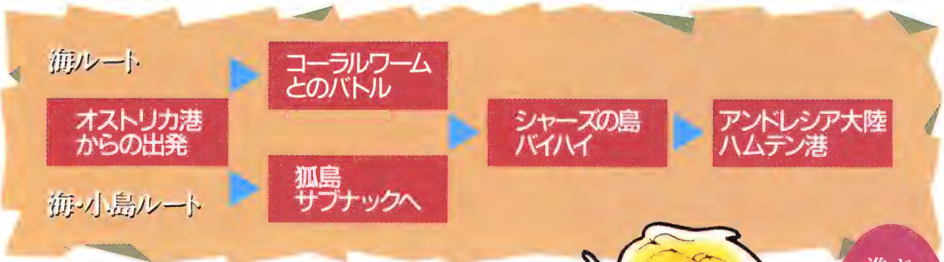
3 ラスカーム

モスバドルを抜けると、ラスカームの村だ。フェルンドよりはるかに大きなこの村には武器屋、防具屋、あずかり所など、各種の店がある。ここで旅の仕度を整えるのだ。また、ライアの唯一の親友レイも住んでいる。お別れの挨拶をしておこう。

C 左上へ

©1993 NEC Avenue, Ltd. ©翔企画、遊企画、オフィスK

新大陸への航路は2つあるぞっ!!



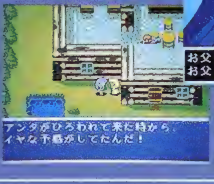
船出までの手順はこうだ。エリクセルでロリエーンとアッサムを仲間にしたら、もう一度東の港町オストリカへ。すると、出港を妨げていた巨大ネズミたちが、アッサムに恐れをなして逃げていく。これで航路は復活。後は、船に乗り込めばOKだ。

ただ、アンドレシアに渡るための航路はふたつあり、どちらかを選ばなければならない。ま、どっちのルートを進んでも、これまでよりワンランク上の敵と遭遇することになるはず。気をひきしめていこうぜっ!!

▲どちらのルートを進んでも、危険からはにげられない。覚悟して船を出そうぜ。

▶巨大ネズミを退治して、一行は英雄扱い。これで、船を出すことができるぞ。

▼精霊やモンスターと話せるライアは、村の嫌われ者だった。

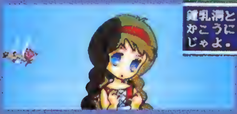


▲育ての父親は、旅立つライアに金貨をくれる。悲しみに負けるな。

▼旅立つライアに森の精霊たちが、さまざまなアイテムをくれるぞ。

▲村の人間たちの冷たい仕打ちに怒ったウルチ。ライアとともに戦ってくれることになった。

▼レイは、父の形見であるという魔法防御のリングをくれるぞ。レイとは、後で運命の再会をすることになるぞ。

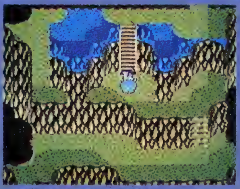


▲村の人から次に進むルートを聞いておこう。

4 ヴィシュナスケイプ

オストリカに行くための北の街道には、強いモンスターがいっぱい。そこで、鍾乳洞と山道を利用して、近道をすることになったライアたち。だが、山道は今、巨大なドラゴンによって塞がれているという。ライアは、商人からドラゴン退治を頼まれるのだが……。

▼商人のシャールモントから、1000ダルトでドラゴン退治を頼まれる。



▲鍾乳洞の中は簡単なダンジョン。慎重に進め。

D

5 ヴィシュナスロード

ついに山頂で、ドラゴンと対峙するライア。だが、これはアースドラゴンという聖なる竜だった。戦いの結果、ライアの秘められた力と使命を見抜いたアースドラゴンは、ライアにドラゴンの卵をたくして、大空へと飛び立っていくのだった。

▼鍾乳洞を出て山道へ。ザコモンスターにダメージを受けないように注意。

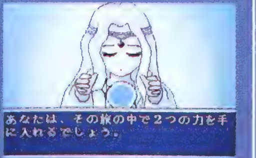
▲ドラゴンに認めてもらうためには、その強烈な攻撃を数ターンの間耐えなければならないぞ。

E

6 レオスリック城

ヴィシュナスロードを抜けると、すぐに巨大な城が見えてくる。ここは、テレシア大陸の首都・レオスリック城とその城下町だ。ここで、ライアは盲目の占い師ヴィシュナスと出会う。このヴィシュナスこそ第二の仲間。ライアを、進むべき方向に導いてくれるのだ。

▼ヴィシュナスの占いは天下一品。行列の後ろに並んで占ってもらおう。



▲ヴィシュナスの導きによって、ライアの本当の使命がおぼろげに見えてくる。

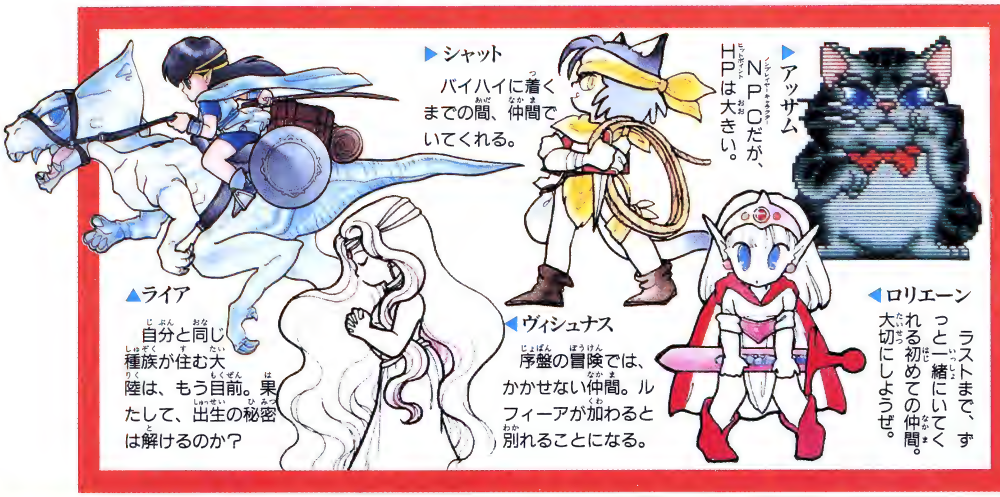
F

次のページ

ルートの決定はプレイヤー

オストリカからサブナックの小島を経由し、それからシャーズの島・バイハイ→アンドレシアへ入るルート。直接バイハイ→アンドレシアへと向かうルート。どちらを選ぶかはキミ次第。じゃ、両ルートの特徴を教えるぞ。

新大陸へ船出するメンバーはこの5人だ!!



▲ライア
自分と同じ種族が住む大陸は、もう目前。果たして、出生の秘密は解けるのか？

▶シャット
バイハイに着くまでの間、仲間でいてくれる。

▶アッサム
NPCだが、HPは大きい。

◀ヴィシュナス
序盤の冒険では、かかせない仲間。ルフィーアが加わると別れることになる。

◀ロリエーン
ラストまで、ずっと一緒にいてくれる初めての仲間。大切にしようぜ。

●海ルート

サブナックを迂回するため、ラミューズと呼ばれる海域を通ることになる。ここは、強力な水上モンスターの生息地。これらを倒しながら進み、最終的には、ここら一帯のボスであるコーラルワーム3匹と戦うことになるぞ。勝てば、かなり多めの経験値と、アイテム『キマイラの卵』が手に入るのだ。

7 オーキン

レオスリックを南下し、さらにオストリカをめざすライアたち。そのルートを塞ぐように立ちはだかっているのが要塞都市オーキンだ。ここでの検問の最中、ドラゴンの卵がかえってしまい大騒ぎ。それがもととなり、ライアたちはデリウス城の異変を調査するはめになる。

G

▼ドラゴンの赤ん坊を見つめるライア。このドラゴンには重大な秘密が……？

▲要塞の責任者ンゴールドの命によって、一行はデリウス城へ。

8 ノースサップ

デリウス城は、テレシア大陸の北端にある。そのデリウスを囲むように広がっている荒地がノースサップだ。この一帯には、やたらとゴブリンが出現する。しかも、倒すと人間の姿に変わるのだ。どうやらデリウス城の異変とも関係がありそうだぞ。

H

▼次から次へと現れるゴブリンたち。何者かの呪いによって、人間が怪物化しているようだぞ。

▲ノースサップを抜けてデリウス城へ。ここもゴブリンの巣だ。

9 ガーラタワー

いきなりデリウス城に乗り込んでも、ボスキャラ・デリウスを倒すのは難しい。まず大陸の西にあるガーラタワーに向かい、アイテム「キマイラの涙」を手に入れる方がいいだろう。ガーラの与える試練に打ち勝つことで手に入るぞ。これを持って、再びデリウス城に向かえ。

I 右上へ

▼ガーラは、世界に8人しかいないというモンスターメーカーの一人だ。

▲ガーラの操るドラゴンの銅像を倒すこと。それが試練だ。

10 デリウス城

ンゴールドによってデリウス城に派遣されたマリオンは、恋人であるユリーシカと引き離された。その悲しみの心を魔につけこまれ、怪物と化していたのだ。「キマイラの涙」の力を借りて魔を討ち払い、マリオンを助けだしてやろうぜっ!!

J

11 カメルバウム

デリウス城の異変をおさめ、再びノースサップを南下する一行。その前にコボルトの集団が現れる。コボルトたちの王子であったウルチを連れ戻しにきたのだ。その頃、コボルトの国・カメルバウムにテレシアの王・マクネイルの軍団が迫っていた。

K

12 レオスリック城

カメルバウムでの戦いの結果、マクネイルに気に入られることになるライア。マクネイルの言葉によって、また一歩、出生の秘密と真の使命に近づくことになるぞ。さて、ウルチとの別れを経て、一行はいよいよ港町オストリカに入るのだが……？

L 右上へ

ーの自由だ!!

●海・小島ルート

東西に長い島に、村がひとつだけポツリとある。オストリカからの船はこの島の北側に着き、南側からバイハイへの船に乗り換えることになる。村に立ち寄ると、結局村人の頼みを聞いて、グールナイトと戦うことになるぞ。倒すと『キマイラの卵』に加えて、武器や防具がお礼としてもらえるのだ。

シャーズの港で タムローン さっそうと登場!!

さすらいのギャンブラー

海ルート、海・小島ルートのどちらを選んでも、結局はここバイハイに着くことになる。ここはシャーズ族の都市。シャーズ族とは、猫の耳と瞳と尻尾を持つ種族のこと。オストリカで出会ったシャットも、実はこのシャーズ族なんだ。というわけで、シャット、アッサムとはここでお別れ。寂しくなるけど、気を取り直してアンドレシア行きの船に乗り換えようとしたライア、ロリエーン、ヴィシュナス。この美女3人組に声をかける男がいた。赤い髪、細身のロングソード、そしてサイコロを持つ男。そう、タムローンの登場だ。

ところが、このタムローン。3人に力を貸すためではなく、単にナンパするために現れたのだから呆れてしまう。ここではまだ、顔見せ的な登場だが、後でちゃ〜んと仲間になってくれるぞ。

◀ヴィシュナスに正体を見破られて、ナンパは大失敗。アッという間にタムローンは逃げてしまうのだ。

▼ガーラに会う前に城に侵入すると、こうして忠告してくれる。

▲魔によって怪物化したマリオン。

▼ノースサップの廃城の東にある森が、コボルトの国・カメルバウムだ。

▲ライアは、マクネイルと戦うことになる。

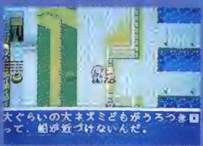
▼マクネイルの過去には、ライアにも関係する秘密があるらしい？

▲デリウス城で、カメルバウムで暗躍するウォーケン。

13 オストリカ

オストリカには、なぜか一隻の船も見あたらない。巨大なネズミが町に住みつき、それを恐れた船が近づかなくなったためだ。しかも、ネズミを退治するはずのシャットは、猫のアッサムを盗まれてお手上げ状態だと言う。ライアは、猫を盗んだロリエーンを追うことになるぞ。

▼船がなければアンドレシアには渡れない。こいつは困ったことになったぞ。

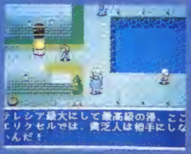


▲シャットとともにロリエーンを追って西の港町エリクセルへ。

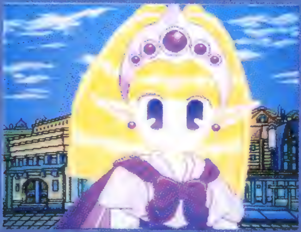
M

14 エリクセル

ロリエーン登場。だが、このエルフの女の子、素直にアッサムを返すようなタマじゃない。結局、戦いに。これに勝てば、ロリエーンもアッサムも仲間になるぞ。



◀エリクセルからは船に乗れないんだ。

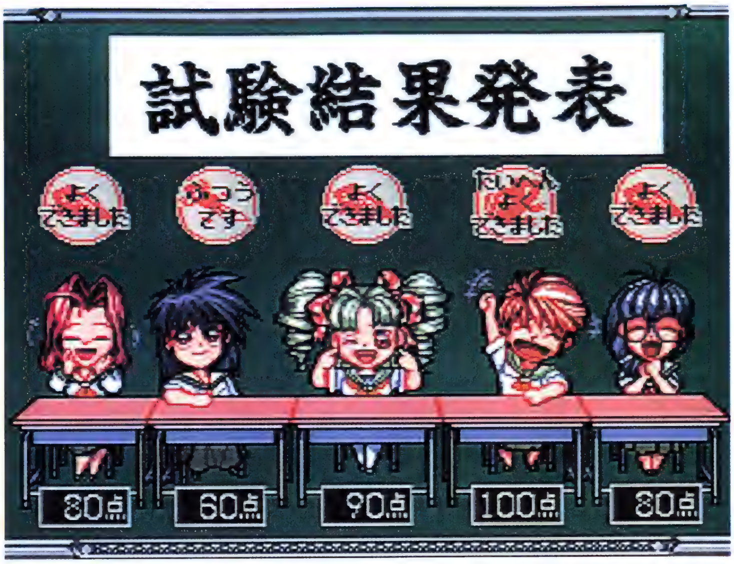


◀行方不明になったエルフの皇子エルサイスを追って、旅をしているロリエーン。敵にまわすと結構うるさいのだ。

次号!!いよいよ ルフィーアの出番だ!!

卒業 Graduation

NECアベニュー／7月30日発売／7800円



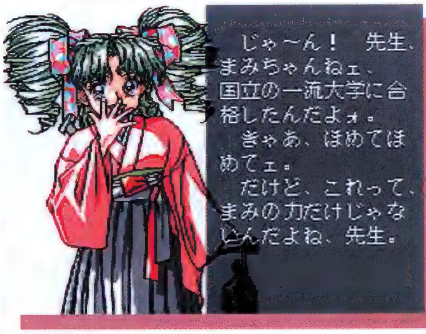
超期待の育成シミュレーション『卒業』様。その発売日が、いよいよ間近に迫ってきましたぜ。そこでっ!! これまで以上に具体的で、つっこんだ指導例を紹介するぞっ!!（ちなみに、先月号でこのコーナーを担当したN村先生の教え子たちは、５人中３人もがAVギャルになっちゃいました。指導例としてふさわしくないため、続きの掲載を見合せました。㊒）

指導例第3弾 究極!!全員一流大進

どええっ!?志村が、新井が優等生にっっ？ これでキミも超一流教師になれるぞおぉぉ!!

というわけで、よい子の味方月Pが薦める正しい指導例がこれ。なんと、５人全員を、一流大に進学させてしまおうという計画だ。えええっ〜、本当かよぉっ!? 高城、中本はまだしも、志村や新井がかよぉっ!? と、驚かれるのも無理はない。その、無理を承知でやったるわいというのが今月の企画なのだ。

もちろん、100%やらせなし。これさえ読めば、キミもキミもキミもキミも、進学塾の一流講師まっ青のスーパー教師になれること間違いなしだぜっ!!



高城麗子
ワンポイントアドバイス

お嬢様だけに、挫折に弱い。失恋とかすると、すぐに家出してしまう。品位と魅力のバランスに注意し、情緒面を安定させることだ。

実録 進学までのパラメータ大変化

これが、やらせじゃない証拠！ 問題児ぞろいの５人の生徒が、いかに優等生に変わっていったのか？ パラメータ値の変化を見ながら、その月々の重点指導ポイントを簡単に説明していくぞっ!!

5月 どいつもこいつも問題だらけ状態だ!!

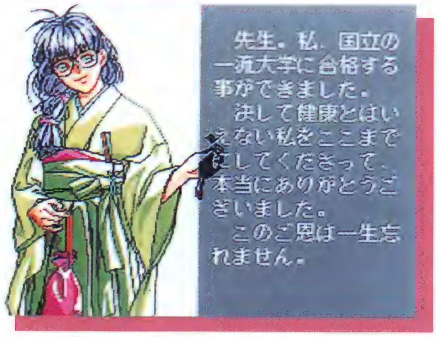
	[illegible]	新井	志村	加藤	中本
評価	100	100	100	100	100
ＨＰ	52	45	43	65	33
体力	60	60	50	31	33
人気	47	49	70	65	68
品位	82	23	39	54	48
魅力	85	41	73	33	32
基礎	62	42	23	35	75
応用	59	29	31	60	63
語学	65	20	[illegible]	55	60
記憶	60	37	34	33	72

◀4、5月は個人面談で各生徒の欠点を修正するのが第一。ホメたり叱ったり、相手にあわせて使い分けろ。また、自己鍛錬も重要だぜ。

©1993 NEC Avenue. Ltd. LICENSED BY HEADROOM.

志村まみ
ワンポイントアドバイス
確かにパー子ちゃんだが、個人面談を使って、本人にやる気を出させれば大丈夫。後は、長期休暇を利用して、補習の雨あられだっ!!

学への道!!



ポイント1 パラメータの相関関係を覚えろ!!

適切でムダのない指導をしていくためには、それぞれの教科が、各パラメータ値にどう影響していくのかを知らなければならない。当たり前の話だよな。で、下の表がそれをまとめたものだ。ただし、数値の上下は教師の能力、生徒の状態によって、多少変動するからな。

授業＼パラメータ	HP	体力	人気	品位	魅力	基礎	応用	語学	記憶
作文	↓			↓	↓			↑	
暗記	↓			↑	↓				↑
問題集	↓			↓	↓		↑		
生け花	↓			↑					
体操	↓	↑			↓		↑		
エアロビ	↓				↑				
図書館	↓					↑			
料理教室	↓			↑			↑		
映画鑑賞	↓			↑					
ピアノ	↓			↑					
教会	↓			↑					
夜遊び	↓			↓	↑				
カラオケ	↓								
ディスコ	↓			↓					
ドライブ	↓			↑	↑				
英語	↓					↑		↑	↑
数学	↓					↑	↑		
国語	↓					↑		↑	
休み	↑								

※教師の能力、生徒の状態によって他のパラメータが上下することもあります。

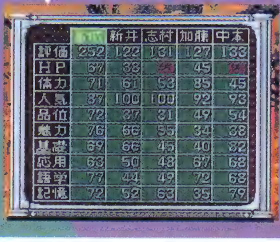
6月 何はさておき人気を上げなきゃ!!

◀続いては人気値のアップを考えよう。生徒に信頼されない教師は失格だからね。個人面談で長所をほめたり、プレゼント作戦が効果的だ。

7月 体力、品位、魅力の数値は十分か!?

◀人気の次に大切なのが体力。何事も体が基本というわけだ。そして、夏休み前に品位、魅力の情緒面を安定させることが大切だぜ。

9月 補習の成果がドドーンと出てきた!



◀情緒面が安定していれば、夏休みに大きな問題はないはず。週末ごとの補習で、新学期までに遅れている生徒の実力をアップさせる。

ポイント2 前期は情緒重視!!学力アップは後期に集中!!

一流大学進学が目標だからといって、最初から勉強づけにするのは大間違い。はっきり言って、逆効果もいいところだぜ。前のページのパラメータの相関関係をじっくり見れば分かると思うけど、このゲームの特性として、品位や魅力などの情緒面の安定と、学力向上は相反してるんだ。つまり、情緒面の数値が低すぎる時に、無理な詰め込み教育をすると、ノイローゼをはじめ、さまざまなマイナス状態に落ち込んでしまうのだ。だから、夏休み前までは、ひたすら情緒の安定。勉強はその後だ。

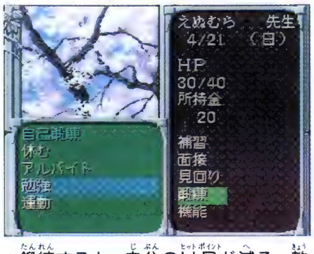
◀品位、魅力は高すぎず低すぎず。これがコツ。50〜70くらいの数値が、進学には一番いいぞ。

◀品位、魅力が高すぎると、今度は逆境に弱くなる。たとえば、失恋ひとつで家出したりとかね。

▶9月以降の後期が、学力アップの勝負時。それでも、情緒面の数値には、常に気を配らなきゃダメだぞ。

ポイント3 自己鍛練は早いほどマル

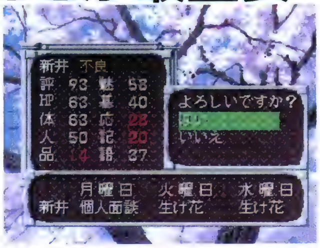
教師の能力が低いと、せっかくの教科や補習も効果は半減してしまう。能力値を上げるには、休日の自己鍛練しかない。それも、どうせやるなら、4月、5月の早い時期がいいに決まっている。さんざん補習した後に自己鍛練じゃ、ムダもいいとこだもんな。もちろん、勉強だけじゃなく、体力もアップさせとけよ。



▲鍛練すると、自分のHPが減る。教師だって、そこそこの体力は必要なのだ。

ポイント4 短所を直すことが最重要

人を指導する時ってのは、長所を伸ばす方法と、短所を直す方法があるよな。だけど、このゲームの場合は、短所を直すことを優先させなきゃいけないようだぞ。30以下の赤い数値があると、病気、不良、留年などなど、さまざまなトラブルが発生するからだ。欠点を直した後、長所を伸ばす。これが、正しいプレイの仕方だ。



▲情緒面の赤い数値は致命傷になりかねない。最優先で直していこう。

新井聖美
ワンポイントアドバイス

情緒、学力ともに問題が多い。まず、通常の教科で人気と品位を上げろ。これが上がれば、学力アップは補習でなんとかなるはずだ。

ポイント5 生徒の悩みはソッコーで解決しろ

生徒たちは、どれも年頃の女の子。年頃だから、当然悩む。成績が下がったり体調が悪かったらイライラのひとつもするだろうし、失恋でもしちゃった日にゃ、もう何も手につかないわ状態になっても責められないってもんだよな。で、悩んでいると、ろくなことにはならない。勉強しても逆に成績は下がるわ、校則違反を犯して評価が下がるわで、もう散々。自然に立ち直ることもあるが、下手するとノイローゼまでいっちゃうかも。ひどいことになる前にソッコーで面接し、悩みを解消してやろうぜっ！

◀悩んでいる間は、何をやってもうまくいかない。早く元気な笑顔に戻してあげよう。

◀悩んでる状態の時は、非行や校則違反をバシバシやらかしてしまう。ガーン。

◀休日を潰して面接だ。悩みには、真面目に答えてやることが鉄則だぞ。

10月 いよいよ本格的に学力アップを狙うぞ!!

	[illegible]	新井	志村	加藤	中本
評価	373	110	125	133	141
HP	57	63	53	83	43
体力	74	65	55	90	51
人気	100	100	100	100	100
品位	65	37	48	42	49
魅力	62	56	57	43	39
基礎	75	71	59	54	89
応用	75	59	65	81	82
語学	78	49	60	81	74
記憶	79	60	66	52	82

◀さらに学力向上を狙う月。新井、志村、そして意外に基礎学力の低い加藤を援護の重点補習攻めだ。余裕があれば、中本の体力アップもな。

11月 バランスが崩れないように気をつけて

	[illegible]	新井	志村	加藤	中本
評価	373	110	125	133	141
HP	44	53	49	70	43
体力	74	65	56	90	52
人気	100	100	100	100	100
品位	59	42	49	43	48
魅力	54	54	55	46	36
基礎	77	72	58	55	39
応用	80	59	68	80	82
語学	80	52	68	85	80
記憶	83	63	67	55	84

◀学力中心の指導をすると、情緒面の数値が逆に下がってしまうもの。バランスが悪くなる前に、きちんと修正してやろう。

12月 冬休み!! もう一度補習の連射攻撃だ!!

	[illegible]	新井	志村	加藤	中本
評価	418	130	135	153	161
HP	60	58	42	69	22
体力	76	67	57	91	54
人気	100	100	100	100	100
品位	62	49	50	54	54
魅力	59	67	62	56	43
基礎	84	80	63	59	96
応用	88	60	76	86	90
語学	82	64	66	91	85
記憶	89	72	70	63	89

◀品位、魅力を60〜70くらいでキープしつつ、さらに学力向上をめざす。冬休みは、遅れている生徒を立て直す最後のチャンスだぞ。

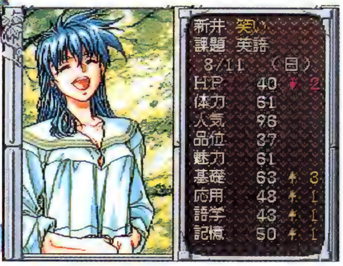
加藤美夏
ワンポイントアドバイス

一番手のかからない子に見えるが、学力は意外に低いのだ。ま、情緒面は比較的安定しているので、基礎と記憶力を補習でカバーだ。

ポイント6 長期休暇こそ最大のチャンスだ!!

7月から9月にかけての夏休み。さらには12月から1月へと続く冬休み。生徒たちが学校を離れる長期休暇は不安なもの。何か問題が起きるんじゃないかと心配だよな。でもでも。この夏休み&冬休みこそ、学力アップの最大のチャンスなのだ。

なぜか？　休み中の補習（英語・国語・算数）は、通常の授業（作文・暗記・問題集）よりも学力関係のパラメータのアップ率が大きいのだ。他の子のHPの低下にも気を配らなくてすむしね。ここで、気がねなく遅れている子を重点的に教えれば、アッという間に水準レベルに達してくれる。キミも、長期休暇を最大限有効に使ってくれよな。



◀週イチの補習を続ければ、みるみるうちに成績アップだ。

▲休み中の見回りで生徒をホメれば、人気値を上げることもできる。まさに、いいことづくめだっ!!

ポイント7 イベントは生徒の長所を活かせ!!

清華祭や体育祭など、イベントのある月は、評価を上げるチャンス！　清華祭なら演劇で高得点を、体育祭ならリレーで1着をとればいいわけだ。それにはちょっとしたコツがある。演劇なら主役をはる子の魅力値が、リレーならアンカーを走る子の体力値がものをいうのだ。イベントが始まる前に、ちゃんと生徒たちのパラメータ値を把握してなきゃダメだぞ。

◀魅力といえば、高城の一人舞台か？　でも、チームワークも大切だよね。

◀こちらは体育祭。体力といえば、もう加藤っきゃないぜ。多少のハンデはアッという間に挽回してくれるのだ。

ポイント8 校則違反くらいでガタガタ騒ぐな!!

シミュレーションゲームの醍醐味は、どれだけなりきるかってことにある。このゲームで言えば、先生になりきるってことだね。でも、なりきりすぎちゃって、細かい校則違反でイチイチ騒ぎ立てるのはいただけない。騒げば騒ぐほど、生徒は先生を敬遠しちゃうもの。簡単に言えば、人気が下がるわけだ。身に覚えがあるでしょ。人気が下がるとダメージがでかいぞぉ。情緒、学力の両面に響いてくる。多少、評価が下がるくらい何だ。違反する生徒の気持ちをくんでやるくらいの度量こそ、最終的な好結果を生むものなのだっ!!

▲あっ、優等生のクセにタバコをっ!?　なんてこと言うと、生徒の心を傷つけてしまうのだ。

中本静
ワンポイントアドバイス

受験に勝ち抜く強い体力をつけることが第一条件。また、ナーバスな一面もあるので、魅力も上げて自信をつけてやろう。

1月 さあ、大詰めだ!! 最後まで気を抜かず!!

		新井	志村	加藤	中本
評価	426	126	144	153	159
HP	58	67	57	51	40
体力	78	67	57	95	56
人気	100	90	100	100	100
品位	69	46	60	59	59
魅力	65	75	63	65	40
基礎	85	100	75	60	100
応用	87	74	85	94	100
語学	85	74	77	93	87
記憶	97	80	82	70	95

◀基礎、応用、語学、記憶。4つの学力項目のバランスはどうかな？　遅れているものがあれば、そこを重点的に教えよう。

2月 ここまで上げりゃ一流大は間違いなし!!

		新井	志村	加藤	中本
評価	426	126	144	153	159
HP	63	31	44	52	30
体力	81	70	62	98	58
人気	100	90	100	100	100
品位	63	44	44	69	56
魅力	62	66	54	70	45
基礎	95	99	86	61	99
応用	93	79	100	96	99
語学	94	76	81	92	92
記憶	100	82	84	73	95

◀これが2月初旬のパラメータ。受験まで後ひと月。もう一度バランスを修正しつつ、最後の追込みだ。これで、万全だぜっ－

PCココロン

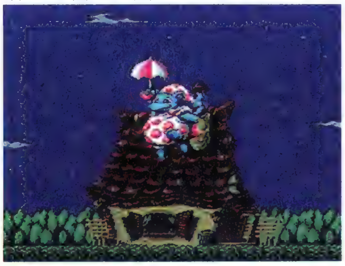
PC COCORON

シュールド・ウェーブ
9月24日発売／7800円

キミの作ったヒーローが魔王を倒し、王女を救う!…かもしれない!

ココロンファンのみんな、お待たせ！ ついにゲームのほうも完成して、発売日も8月27日と決まったぞ！ 出来上がりのほうも見てもらえばわかるように、きれいなグラフィック。敵キャラクターたちのアクションも、見逃せないぞ。

キミがヒーローとなって、魔王を倒し、王女様を救い出さなければならないんだ。好きな組み合わせでキャラクターを作って冒険に出かけよう！



▲夢の中の魔法使い、テイパー。どんな夢でもかなえてくれるが、いたずら好き。

▲ステージ最後のボスを倒せば、テイパーが現れてもう1体のキャラクターを作れる。最大6体まで作れるんだ。

STORY

夢の魔法使いによって作られた夢の世界。王女様が魔王に捕まってしまい、世界全体が魔王に支配されてしまいました。まずは周りの国に君臨する魔物を倒し、魔王がどこにいるのかつきとめなければ…。さあ！！ 長い冒険の始まりだ！

FACE 顔

それぞれのパーツは重さがあるから慎重に選ぼう。総重量が重いとジャンプしにくくなったりするんだ。フェイスはヒットポイントも違うよ。

ナイト

バード

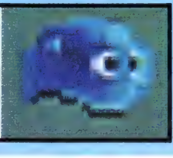
◀フェイス、ボディ、アームズを好きなように組み合わせて作ろう。

ニンジャ

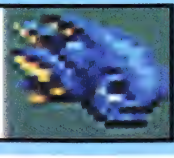
ヒーロー

ロボット

スライム



マリン



サイバー

BODY 体

フェイスと同じく、ヒットポイントがそれぞれ違う。フェイスと合わせた数が多ければ、画面左側に表示されるハートの数が多くなる。

アーマー

◀盾を出して敵の弾をはじくことができるボディ。

ジェット

◀ウイングと同じ機能を持つが重量は、かなり重い。

ウイング

◀短時間の間だけ、空中で静止することができる。

マリン

◀このマリンは、水中で自由に泳ぐことができる。

スパイク

◀敵を踏んでダメージを与えることができる。

ロボット

◀トゲトゲに触れてもダメージを受けずにすむ。

スライム

◀氷や坂道などで滑らずに移動することができる。

ナイト

◀特に特長はないがバランスの取れたボディだ。

も　も

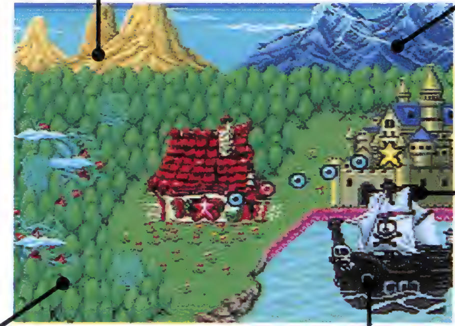
最初は5つの夢の世界から冒険開始!

最初に行くことができるステージは、ここで紹介している5つ。マルチ方式で、どこからでも始めることができるぞ。同じステージであっても、現在位置（前にクリアしたステージ）によってステージの長さや構成が違ってくるんだ。

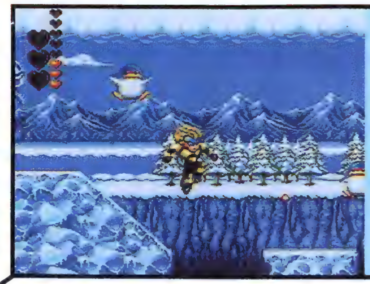
5つともすべてのステージをクリアすると、新しいステージがひとつ登場。そこをクリアすると最終ボスが出現するぞ。そしてさらに、7つのステージを進んでいき、最終ステージをクリアするとエンディングってわけ。

5つのステージは、どこも変化に富んでいて、楽しいしかけがたくさん用意されているぞ。早く遊んでみたいでしょ。

▲これはマップの真ん中にある自分の家からスタートしたところ。

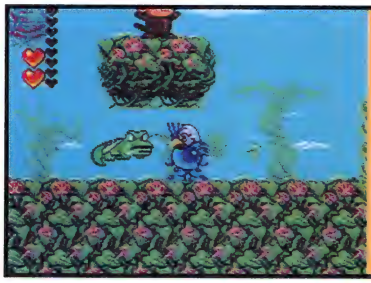


●火の山●洞窟のような火山の火口へと入っていくステージ。



●氷の山●ペンギンや雪だるまなどが襲ってくる。坂道など、地面がツルツル滑るぞ。

●トランプの迷宮●トランプたちが弓矢で攻めてきたり、シャンデリアが落ちてきたりする。



●妖精の森●一見のどかな森でカエルや猿などが襲ってくる。

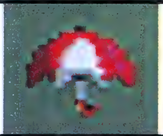
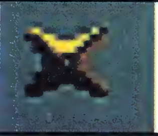
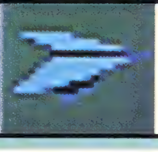
●ミルクの海●サメなどがいる水中がメインのステージだ。

それぞれクリアすると…

ボスを倒せば魔王の情報をもらえ、さらに新しいキャラクターを1体作ることができるぞ。

ARMS 武器

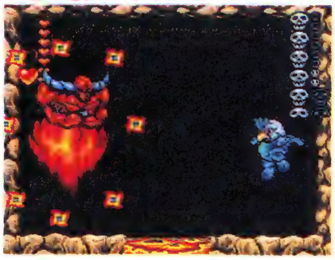
武器は、ステージによって使いやすいものと使いにくいものがあるぞ。それにしてもユニークな攻撃をするものばかりだね。

ペンシル		◀スピードが速く、連射をきかせることができる。	クリスタル		◀壁や床に当たると砕けてまわりにダメージを与える。
ボール		◀壁に当たったりすると、跳ね返ってくる。	パラソル		◀遠くに飛ぶと傘が広がる。障害物をも通り抜ける。
シュリケン		◀前だけでなく、後ろと上下にも攻撃ができる。	セッケン		◀下に落ち、障害物に当たるとそこからまっすぐ飛ぶ。
ブーメラン		◀一定の距離を飛ぶと自分のところに戻ってくる。	カミヒコーキ		◀波を描くようにして、ゆらゆらと飛んでいく。

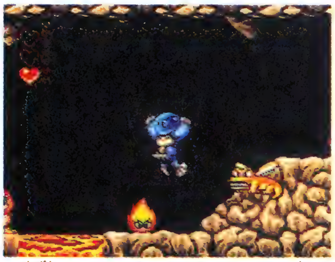
どんなキャラで冒険する?

ここでは、それぞれのパーツのヒットポイントや重量を書かなかったけれど、重さなどは操作感にかかわってくるので注意して決めたいね。

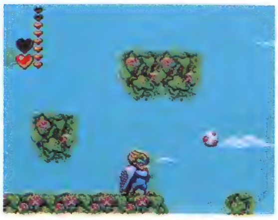
行きたいステージに合わせて、水中なら「マリン」というように決めていくのも効果的だよ。



▶顔は鳥（バード）でも、飛べない？　ボス戦では、右に敵のHPをドクロで表示。



▲火山のステージにマリンのボディで来るなんて場違い？　でも楽しけりゃいいじゃん。



◀崖などが多いところではウイングだとラク。

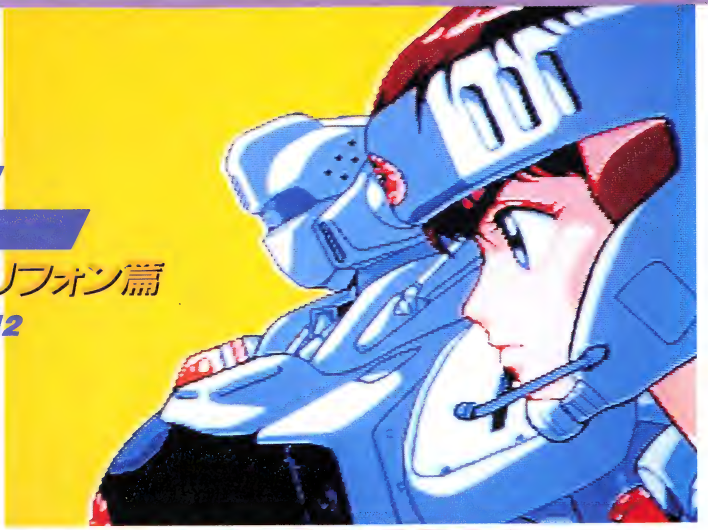
も自由自在!

©1993 SUR DE WAVE

機動警察パトレイバー グリフォン篇

PATLABOR ON SUPER CD-ROM²

リバーヒルソフト　9月23日発売　7200円



アニメ、そしてコミックファンからも注目の的『デジコミ版パトレイバー』。今月は、いよいよ画面写真を大発表！

お待たせっ!!ついにデジパトの画面公開だっっ!!

先月、先々月と本誌の記事で紹介してきたPCエンジン版『機動警察パトレイバー』。デジコミでも定評のあるリバーヒルソフトで作られるということで、パトレイバーファンは、ワクワクしながら記事を読んでいたんじゃないかな？

ところで、賢明な読者は気が付いていたかもしれないけど（笑）、実は先月までの記事って、画面写真が1点も出ていなかったのだ。そう、リバーヒルでは、開発真っ盛りで、画面がまだだったんだよね。

そして今月、ついにみんなに見せられるデジコミ版『パトレイバー』のゲーム画面が完成っ！　今までお待たせしちゃったけど、今月はじっくり紹介するから堪能してね★

あれっ!?　この黄色と赤のバーは、いったい…!?

「あれれ？PCエンジンのパトレイバーって、確かデジコミだったんじゃ？」そう。それなのにこの画面、まるでどっかの格闘アクションゲームだよね。

実はコレ、今回のデジパトのオマケコーナーの一部『じゃんけんぽんドカーン！』なのだ。ちょっとオマケとは思えないクオリティだよね。

▲イングラムやゼロなどのデフォルメレイバーが続々登場。ジャンケンで戦うのだ。

▼ライフメーターが、先に真っ赤になった方が負けなのだ。

メインのデジコミのモードには、下のように基本画面とフルアニメ画面の2種類が用意されている。フルアニメはバリバリ動くぞ！

●基本画面

こっちは、通常時に表示される基本画面。普段はここでコマンドを選んでゲームを進める。ここには、コマンドが表示される選択ウインドウ、しゃべっているキャラの顔グラフィック表示、メッセージウインドウなどがあるのだ。

●フルアニメ画面

基本画面でコマンドを選択したりすると、随時ウインドウが開いて、ビジュアルと音声がタップリ楽しめる、右のようなフルアニメ画面にチェンジ。場所によっては、このフルアニメ画面が連続して続くところもあるぞ。

デジパト3大特徴

1 大好評のオマケコーナーは、右の「じゃんけんぽんドカーン！」を始めとして、デジパトならではの物がギッシリ。ファンなら見逃せないぞ。

2 アニメのクオリティそのままのビジュアル。さらに、声優陣もアニメ版と一緒なので、オリジナルファンもすんなり楽しめるデジコミだ。

3 ゲームの画面は基本的に上の2パターンだけど、実はこの画面レイアウト、演出によってどんどん変化する「アクティヴ・ウインドウ・システム」を採用。演出効果もバッチリだぞ。

©HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN© 1993 小学館プロダクション© 1993 リバーヒルソフト

アフレコも無事に完了!!

去る5月1日、東京のスタジオで、デジパトのアフレコが行なわれたぞ。
このデジコミ版パトレイバーに登場する声優さんは、オリジナルのアニメ版と同じ配役。ということで、今回のアフレコも、すっかりおなじみのメンバーで、わきあいあいと進んで行ったのだ。
また、このアフレコでは、デジパトのオマケの1つ『声優紹介』の自己紹介部分も収録。どんな自己紹介かは、聞いてからのお楽しみ。

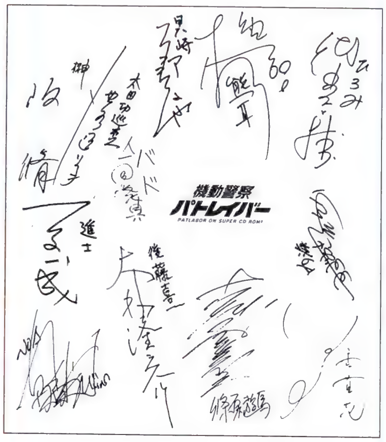
▲アニメ版でおなじみの声優が勢ぞろいした収録風景。みんなの息もピッタリだったぞ。

CAST

泉 野明／冨永みーな、篠原遊馬／古川登志夫、進士幹泰／二又一成、太田功／池水通洋、山崎ひろみ／郷里大輔、後藤喜一／大林隆之介、香貫花クランシー／井上 瑤、熊耳武緒／横沢啓子、榊清太郎／阪 脩、内海／鈴置洋孝、黒崎／土師孝也、バド／合野琢真、シャフトジャパン専務／立木文彦、伊豆内／小形 満

デジパトアフレコ終了記念 サイン色紙プレゼント

デジパトのアフレコも無事終了。ということで、デジパトの声優のサイン色紙を3名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下の宛先まで。



《あて先》〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館月刊PCエンジンデジパト⑦係

※プレゼントの締め切りは6月29日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

イケちゃんのデジパト制作日誌2

リバーヒルソフト 池本浩司

○月×日 快晴

オープニングの原画が届いた。これで画面に録り込む原画はすべて揃ったことになる。作画を担当したT氏は、劇場版パトレイバー2の制作もしてる人だ。だから、原画のレベルは当然高いのだ。こっちのコンテに合わせて描かれた野明や遊馬たちを見たとき、当たり前なんだけどやっぱり感激してしまった。キャラクターって生き物なんだなぁ。

○月×日 くもりのち晴

高田明美さんに頼んでいたオリジナルイラストがあがってきた。これがポスターやパッケージに使われるのだ。広報担当によると、デザインもこれまでのパトレイバーと同じところで制作するらしい。パトファンは喜んでくれるだろうな。あとは開発スタッフの頑張りだけってことか。ゴールデンウィークがなんだ！ 知恵と勇気でやりぬくぞぉ！

○月×日 晴れ

とはいえ、やっぱりお休みは必要だじょ〜。今日は福岡ドームへプロレスの観戦に行ってきたのだ。いやまあ人の多いこと。今日一日で5万人ぐらい入ったらしい。しかし福岡ドームはなかなか立派だ。あれだけ大きければレイバーショーも可能だな。なんちゃって。

○月×日 くもり

おまけの「じゃんけんぽんドカーン！」がほぼ形になった。背景4種、キャラ4体がセレクトできるし対戦もOK。同キャラ対決だってできるのだ。他のおまけもどんどん制作が進んでるし、さあて、あとは本編だけか（うそうそ）。

○月×日 晴れ

今日は東京にてナレーション録り。声優さんたちもパトレイバーはさすがに慣れていて、スムーズに収録できた。本編はもちろん、声優さんが自分で考えてしゃべった自己紹介は特に良かった。これだけでもファンにとっては垂涎ものだろうな。それにしても声優さんの顔って、担当してるキャラクターにソックリ！これなら声優さん集めてパトレイバーの実写版やった方が早かったかも(うそだって)。さあて、明日からこのテープの編集にかかる。がんばるけんね〜。

只今の開発情況 ……75%

イラスト 池本浩司

1552 天下大乱

アスク講談社／7月発売予定／8800円

誰もがハマる上級SLG完成!

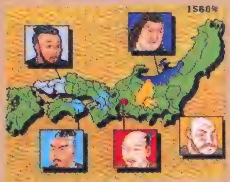
『1552』は、上級者向きのシミュレーションだ。でも、それは難解という意味とはちょっと違う。本格的、という意味だ。操作は簡単。それでいて奥が深い。今までにないほど、戦国武将の気分を味わわせてくれるソフトなんだ。

これが1552の世界だ!!

リアルタイムシミュレーション

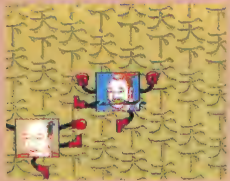
戦略も、合戦もゲームはリアルタイムで進んでいく。でも、あわただしさを感じさせないバランスなのだ。

最大700人の武将が登場!!



登場した武将が700人を越え、その全員に個性があるんだ。さらに、オリジナルの武将も登場してしまうのだ。

プレイヤーは万能じゃないぞ!!



プレイヤーは大局だけを決定する。だから、良い部下を登用することが大事。下手すると、下克上もあるぞ。

戦術もリアルに表現!

兵の多い方が戦いに勝つとは限らない。情報力と戦術次第では、数倍の敵を打ち破ることも可能なのだ。

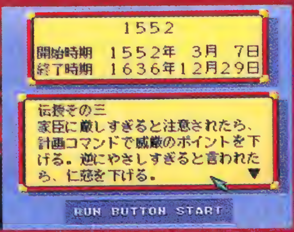
基本的なゲームの進め方を知ろう!!

プレイヤーの操る武将が万能ではないこと。これは今までのSLGに慣れたユーザーには、逆に戸惑いを感じさせるかも知れないね。なにせ、虚実が入り混じった情報を正確に分析し、適切な対処をしなければならないゲームなのだ。部下の能力に頼る部分も大きいしね。

でも、そこがリアルでいいんだよな。次のことを頭に入れとけば、慣れるのも早いぞ。

まず第一に大局的な戦略眼を持つことが大切なのだっ!!

まず最初に、プレイヤー武将の決めることは、国の行く末を左右する大きなことだけと覚えてくれ。自国の勢力が弱い場合、近くに強国がいる場合、内部にもめ事がある場合など。さまざまな状況に、どう対処するのか、その大方針をまず決めるのだ。

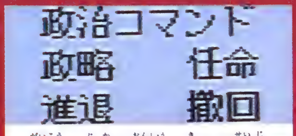


▲限られたゲーム時間の中で、どうやって勢力を広げるか考えよう。

政策と日常ふたつの内政コマンドを自由に操れ!!

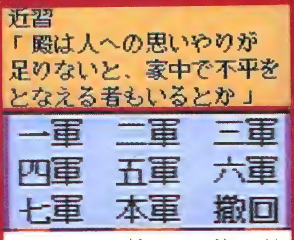
大局的な戦略を立てたら、政策と日常コマンドで具体化していこう。各10ポイントの持ち点を6つの項目に振り分けるのだ。その振り分けが国の大方針となり、後は配下の武将がとりしきってくれる。もちろん、状況の変化にあわせてポイントも変えていこう。

◀部下の進言を聞き、内政ポイントを調整しよう。



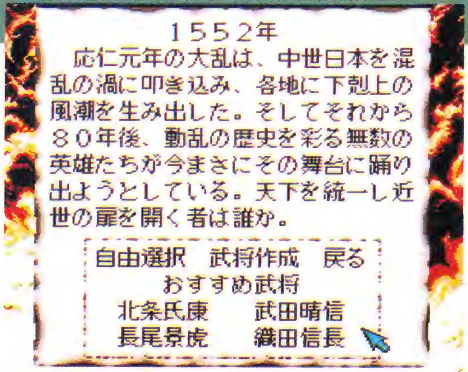
▲外交や部下の恩賞を決める政治コマンドも状況にあわせて使え。

▲二軍以降を造ると、自分は政治に集中し、侵略は部下に任せられる。



▲もちろんその時も、どの辺りを侵略するか大方針はキミが決めるのだ。

©ASK KODANSHA



1552年、キャンペーンモードに挑戦だ!

じゃ、もっと具体的に、実際にゲームを進めながら説明していくことにしよう。

このゲームには3つのキャンペーンモードと10のミニシナリオが用意されているけど、その中のメインモード1552年から1636年までのキャンペーンに挑戦してみよう。

選ぶ武将は、多分みんなに一番なじみのある織田信長だ。とりあえず今月は、最初の10年の戦略を紹介するぞ。

▼スタート時、信長にはわずか二つの城しかない。内政も最悪状態だ。これをどう立て直すか?

第一段階(1552～1554)内政強化と尾張統一をめざせ!!

信長の領地の東には今川、北には斉藤という二大勢力がいる。ここに攻められたら、弱小織田家はひとたまりもない。まず、この両家と親交を結び、侵略を防ごう。続いて尾張全域の城を攻め落とし、一国を素早く統一するのだ。

内政を決定しろ!

◀内政の振り分け。最初は情報と経済の強化に力を入れてみた。

大大名と親交を結べ

◀繰り返すけど、これは大事。特に今川は、敵に回さないこと。

城攻めは包囲でおとせ

◀内政状態が好転したら近くの小城を包囲で落とせ。力押しは禁物。

第二段階(1554～1558)最初の難関に耐え国を富ませろ!!

戦争をすると、内政状態は悪化する。これを再び立て直すわけだ。しかも、親交を結んだはずの国から攻められることも戦国の世では当たり前。序盤で最も苦しいのがこの時期だ。ひたすら耐えて、次のステップのために力をためろ。

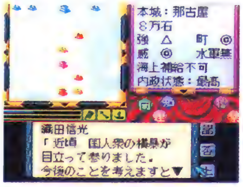
宮廷工作は意外に大事

◀余裕はなくても宮廷工作は続けろ。官位を貰えば戦いが楽になる。

大国の侵略から国を守れ

◀大国とまともに戦うのは無謀。本城を後退させて守りを固めろ。

内政の乱れは早く正せ!



◀配下の声をよく聞き、内政ポイントを小マメに変えて立て直せ。

第三段階(1558～1560)天下に向けて軍を動かせっ!!

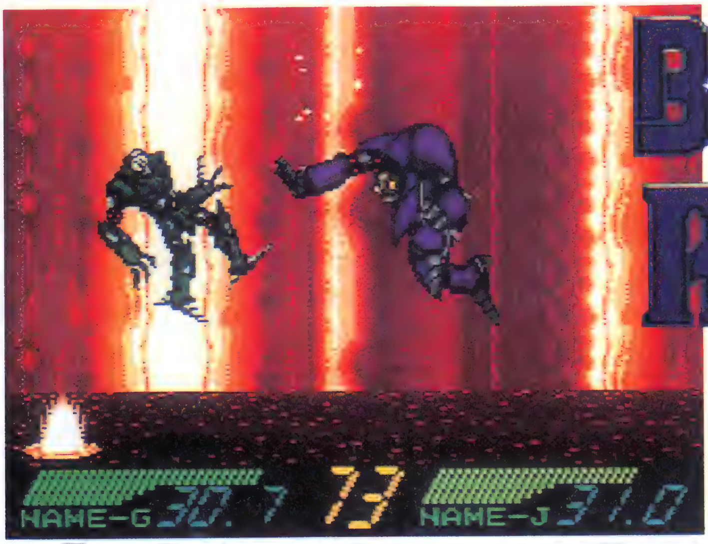
尾張の国力が上がってきたら、いよいよ外に向けて侵攻だ。そろそろ配下の武将も増えているはずだから、第二軍を作って派遣しよう。尾張の西、伊勢や志摩方面には強敵がいない。狙い目だぞ。

◀富国強兵に努めてきた成果を見せる時がきた。

◀外情報のポイントを上げ、隣国の弱みを探せ。

◀チャンスがきたら、同盟を破ってでも攻めろ。

ゆけゆけ信長っ! 天下布武の野望のためにっ!!



BLACK HOLE ASSAULT

マイクロネット／7月23日発売／6800円

全国1千万（推定）の格闘ゲームファンのみなさん！ お待たせいたしました!! メカ版格闘ゲーム、“ブラホー”がついに完成したぞ。そこで今月は、このゲームの内容を紹介する！ メカの基本操作方法も載せてるから、発売日までに覚えておくと、有利かもね。呑気にしてるな！ 闘いはもう始まっているのだ!!

高機動メカバトル開始!!

STORY

自らの技術と文化の限界に溺れ、衰退の一途を辿っていた地球はアキロフ星人の科学技術により救われた。が、それらは彼らの太陽系侵略の為の布石に過ぎなかった。戦争は8年間続き、皮肉にも異星人から与えられた技術により地球は守られた。そして戦争から30年が過ぎた21世紀後半、地球圏防衛軍は戦力を強化しつつあった。深刻になる資源不足を解消する為の外惑星への有人探査計画が実現したその時、地球に新たな脅威が牙を剝いた。

さて、それではゲームの概要を説明する。このゲームは、7つの項目からなっているんだ。主要モードは右ページの4つ。あとの3つは、遊び方を教えてくれるマニュアル・ネームエントリー、そして設定をかえられるコンフィグなんだ。まあ、まずは、エキシビションモードでメカの操作方法や動きを把握するっていうのが、いいかもしれないね。いきなりオペレーションを試してみてもいいけど。

▼このゲームは7つのモードから成っているんだ。上から4つまでが主要モードだ。

▲オペレーションモードを選択すると、オープニングデモがストーリーを教えてくれる。

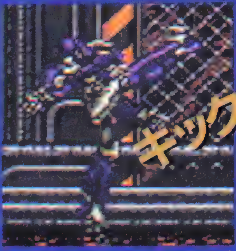
◀まるでパソコンのキーボードそのもののネーム入力画面だ。パッドで入力。

右ページのどのモードで遊ぶにも、まずネームエントリーが必要。あえて自分の名前を入れる必要はないので、面倒な人は最初から入っている名前でプレイしてもいいんだけど、バックアップデータに残ることだし、やっぱり自分の名前を入れたほうがいいと思うぞ。そのほうが燃えるしね。パソコンのキーボードをデザインした入力画面も中々カッコイイ。ただし、入力はパッドを使うんだけどね。

機動メカの基本操作

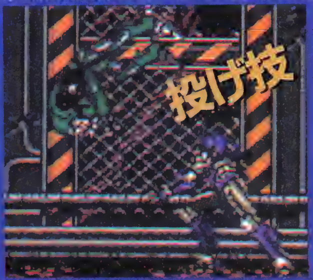
ここでは、メカの基本操作方法を説明するぞ。この基本操作を応用することにより様々な動きをさせることができるんだ。

▼Ⅱボタンを押すと基本的にはパンチを出す。敵との距離等の条件により、必殺技が出せる。メカによってはキックが出る。



▲Ⅰボタンを押すとキックが出せる。また、敵との距離によっては速攻のひざ蹴りを出すこともできるんだ。強烈だぞ。

▼敵に密着している状態でⅠ＋Ⅱボタンを押すと、相手を投げられる。自分が投げられた時は方向キー下＋Ⅱで受け身だ。

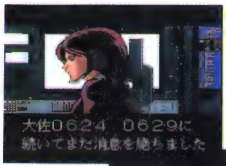


◀方向キーを上に入れるとその場でジャンプ。左右の上でななめジャンプだ。

▶方向キーを下に入れるとしゃがんだ状態になるんだ。この状態で攻撃をすることもできる。応用して使うべし。

▼方向キーを動かしたい方向（左か右）に素早く2回押すとホバー走行。素早く動ける。

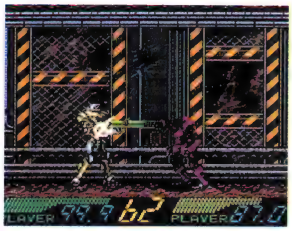
[OPERATION BHA オペレーション ブラックホールアサルト]



◀まるで外国アニメ映画を見ているような感じが味わえる。

▶けっこうシリアスなストーリーが展開していくんだ。

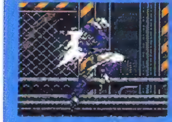
1Pプレイ用のストーリーモードがこの"オペレーションブラックホールアサルト"だ。ストーリーに沿って、バトルが展開していく。スタート時と各バトル終了時には、まるで映画のようなアニメーションが挿入されているぞ。ナレーションは英語。日本語の字幕も、ちゃんと表示されるんだ。臨場感もバッチリ。



▲このモードでプレイヤーが選択できるメカは2種類のみだ。どっちも人間型のメカだぞ。

おすすめメカその1

通称CYQUEST。人間型メカで、主要メカの1つ。俊敏な動きで相手を翻弄し、攻撃範囲の長いハイキックは強力だ。敵との間合いにより、速攻のひざ蹴りが出せる必殺技は、パワーレーザーだ。

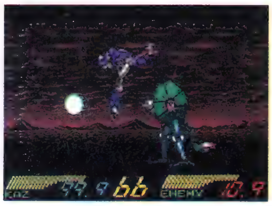


▲このひざ蹴りは使い方次第で強力に。

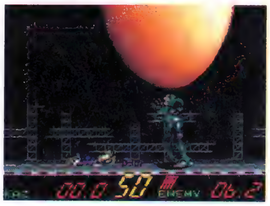
[EXHIBITION MODE エキシビションモード]

このゲームを練習するのにピッタリなのが"エキシビションモード"だ。様々な設定が可能で対COM、対人間の両方が選べ、対COMの方はレベルを00～99まで設定変更できる。数字が多いほど強くなる。また、バトルの舞台である惑星も選択できる。サシで対戦勝負時もこのモードだぞ。

◀このモードでは8体のメカから選択できる。



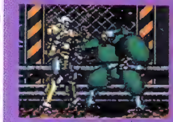
◀いろんなメカを試してみるものいいかもね。



◀舞台である惑星も変更することができるんだ。

おすすめメカその2

通称GHOSTWALKER。通常攻撃時のリーチは短いし動きもトロイ。が、使い方をマスターすれば強力なメカになる。必殺技は瞬時にして相手の懐に飛び込める瞬間移動。ジャンプ中の攻撃は強力だ。



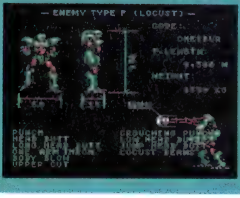
▲瞬間移動からの投げを習得しろ!!

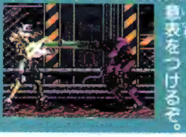
[TOURNAMENT MODE トーナメントモード]

◀負けたらおしまいという、苛酷な条件が闘志を沸き立たせるぞ。

おすすめメカその3

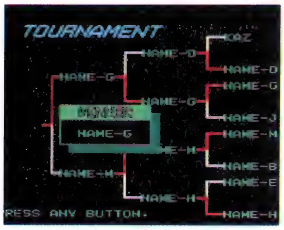
通称LOCUST。必殺技のビームも強力だが、なんといっても、首が伸びて攻撃することが特徴。リーチの長いこの攻撃方法はジャンプ中にも有効だ。





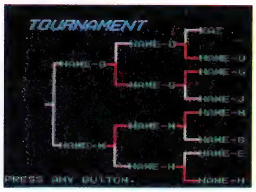
◀このリーチの長さを見よ！ [illegible]をつけるぞ。

"トーナメントモード"は勝ち抜き戦だ。したがって、1回負けたらそれでおしまい。かなりシビアな闘いになりそう。優勝するには3回勝ち抜かなければならない。このモードは、途中でセーブできるので、これを使わない手はない。



▲1回戦で負けると、他の人(又はCOM同士)の試合を見ているだけになる。屈辱だ。

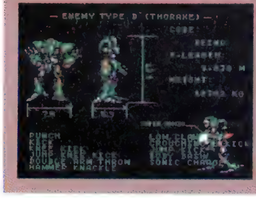
▶赤いラインが勝ち残ったメカだ。なんとしても勝たなければならない。

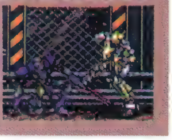


[LEAGUE MODE リーグモード]

おすすめメカその4

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

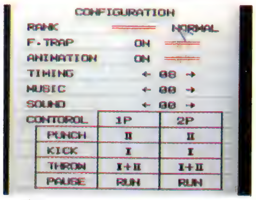




◀ななめ下に伸びるツメはかなり長い。重宝だ。

"リーグモード"は総当たり戦だぞ。全8体のメカをエントリーして闘い、勝った数が多いメカが優勝できる。ランキングも1試合ごとに表示される。このモードも途中でセーブすることができる。勝ったときに付くマル印がけっこうウレシイぞ。どのモードもやっぱり対戦がアツイ。とことん練習して全モード優勝を狙え!! キミならできる!!

◀現時点で1勝3敗。優勝するには、もう1敗もできないってこと。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

来月号で全メカ紹介だ!

だいたいの内容が解ったと思う。次号では、各キャラの必殺技や応用技を紹介するつもりだ。期待して待っててネ。

ラングリッサー ～光輝の末裔～

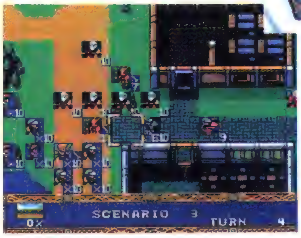
伝説の力を秘めた剣がいま解き放たれる!!

メサイヤ／8月上旬発売予定／7900円

発売が近づいてきた『ラングリッサー』。現在、開発の方は大詰めに入っているようで、完成へあと一歩というところらしい。

すでに紹介したようにPC版だけのビジュアルシーンや、より奥が深くなったストーリー。これらのシステムの中で、魅力的なキャラクターたちがどんな活躍をするのかが楽しみだ。シミュレーションでありながら、RPGのようなキャラクターを育てる楽しさを味わえる力作に期待しよう。

▶シナリオ間にはCDならではのビジュアルシーンが挿入されストーリーを盛り上げる。



◀マップ画面でキャラを動かし戦闘。戦略がモノをいうぞ。

■なんと隠しクラスもあるぞ

なんとPC版だけの隠しクラスがある、という情報をキャッチ！　楽しみ方の幅がより広がったといえるのでは。詳しい情報は次号以降に紹介できるはずだ。

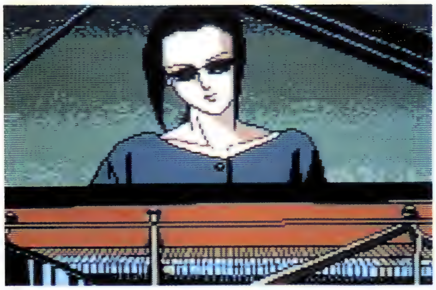
◀キャラがある一定のレベルになるとより強力なクラスにチェンジできる。

サイコホラーADV、アニメも怖さもますますみがきがかかったぜ!!

データウエスト
8月6日発売／7200円

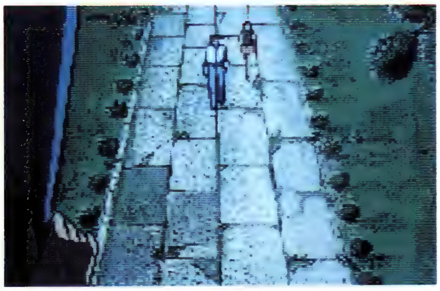
サイキックディティクティブシリーズ第四弾（PCでは2作目）「オルゴール」は、幻想世界と現実を繋ぐ、サイコダイバーが主役のADV。独特の不気味な雰囲気や、独自の動画のクオリティの高さがウリのソフトだ。

主人公、降矢木和哉が今回受けた依頼は、影藤婦人の大切な娘を、何者かの手から守ってほしいということだった。そのため、婦人の住む田舎の洋館に向かった降矢木は、7人の客とともに、洋館に滞在することになる。だが、洋館と土地を繋ぐ吊橋が切れ、彼らは洋館に閉じ込められてしまう。そして起こる惨劇………。



DAPSリプレイ搭載で約50分間のアニメ連続再生!!

◀次々と変死した客が見つかる。その姿は見るも無残だ。



▶降矢木の応援にきた、同業者の樋渡も惨劇に巻き込まれる。

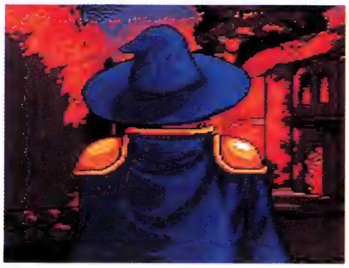
客は、次々と殺されていく。どの死体も、目、鼻、耳そして口が欠落しており、尋常ではない。また、ある女性は、この洋館で着物のおかっぱの少女を見たという。果たして、降矢木と樋渡は、この異常な事件を解明できるのだろうか。そして、この事件の意外な結末とは………？

 ©1993 DATAWEST

マジクール

Magicoal

NECホームエレクトロニクス／9月発売予定／6800円



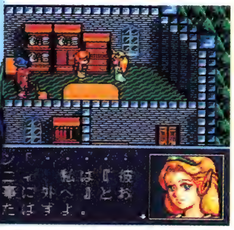
発売が延期されていた『マジクール』。以前紹介していたバージョンが大幅に改良されてきたので改めて紹介するぞ。

この新バージョン、シナリオや64種類の魔法を見つけ出すというシステムはそのままに、グラフィックがよりグレードアップしたものだ。また、おまけモードとして1P対2Pの対戦も追加されたぞ。

◆グラフィックが大幅に変更されたぞ

前に掲載した記事と見比べてもらえばグラフィックの違いは一目瞭然。アニメからプレイ画面まで、ほとんど総描き換えといってもいいほど。当然、数段美しくなってるぞ。

▲子供っぽかったキャラがグンと大人びたぞ。



▼プレイ画面。色やディテールのグレードが上った。

◆1P対2Pでバトルも楽しめる!!

もうひとつの大きな変更がこれ。なんと、主人公である1Pと2Pを操って、魔法使い同士の対戦バトルができるのだ。あくまでおまけ的なモードだけど、実際に試すと結構熱くなる。ちょっと嬉しい装備だね。

◀それぞれ32種類ずつの魔法を使える両者のバトル。特徴を活かして戦え。

スタートリング・オデッセイ

Startling Odyssey

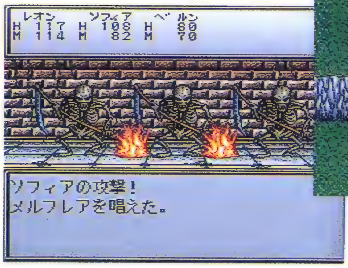
レイ・フォース／7月30日発売／8200円

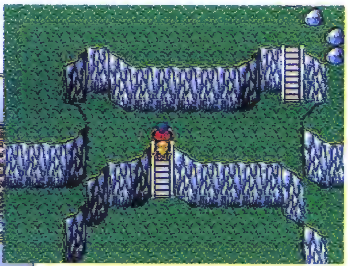
正義を愛する青年レオンの過酷な運命とは!?

▲見よこの華麗なビジュアルを!! シーン数も多いぞ。

最近では珍しいと言ってもいい、オーソドックスな正統派RPG。へんに凝ったりしていないから、誰にでも楽しめること請け合い!! 華麗なビジュアルシーンに荘厳な音楽、そしてドラマチックなストーリーを楽しめる日は近いぞ!!

▼戦闘シーンは大迫力の効果でアニメが展開!! 雰囲気をもりあげるぜ。





ビッグチャンス! プレゼントのお・し・ら・せ♥

ここでサイン色紙と、音楽担当の宮川先生のサイン入り音楽CDプレゼント。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品を書いて…

〒105 東京都港区虎ノ門3-21-5 菅井ビル4F 株式会社レイ・フォース「月刊PCエンジン」係まで。

発表は発送をもって代えます。

▼声優さんのサイン色紙。これは5名のみなさまに。

▲音楽CDは3名のかたに。応募のメ切は6月末必着で。

©1993 NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex ©1992 Ray Force

シャーロックホームズの探偵講座II

ビクターエンタテインメント／5月28日発売／8200円

2M ?

いよいよ発売された『シャーロックホームズの探偵講座II』。素晴らしいグラフィックと映像で、本格的なミステリーが楽しめるこのソフト、みんなはもうプレイしたかな？

今月は、前回に引き続いて第3話の紹介、それに加えて、各話のワンポイントヒントを紹介するぞ。このヒントで、より高得点をめざして頑張ってね。

今月は3本目のストーリーとヒントを紹介するぞっ!!

●STORY●

The Murdered Munitions Magnate

1888年3月9日の夜。グラント武器会社の社長、コートニー・アレンが、何者かによって射殺された。スコットランド・ヤードでは、強盗の仕業として処理したが、コートニーの弟であるリチャードは、そのことが納得できず、ホームズに、もう一度この事件を調べてほしいと依頼するのだった……。

The Murdered Munitions Magnate

この事件は、スコットランド・ヤードの言うように、単なる強盗事件なのか、それとも別の殺人事件なのか…。

イーガン大佐に話を聞こう!!

グラント武器会社に戦艦の新型砲を発注していたイーガン大佐。彼に話を聞くと、秘密プロジェクトであるこの計画が、どうも外部に洩れていたようなのだ。ここでは、その情報、そして、事件当日の情報などの話を聞くことができるのだ。

▲イーガン大佐の話も、しっかりメモを取っておこう！

まず武器会社へ行こう!!

最初は、殺されたコートニー・アレンが社長をしていたグラント武器会社に行ってみよう。この武器会社には、事務所と工場があるけど、とりあえずは事務所に。ここでは、いろいろな人間関係を聞くことができるぞ。また、工場の方でも重要な情報を聞くことができるぞ。

▲ここは武器会社の事務所。まずここで話を聞こう。

さらに捜査を進めると…

オープニング、武器会社、そしてイーガン大佐などの話を聞いているうちに、新しい人物、新しい場所の情報が次々に出てくる。写真のスペイン人亭なども、そんな場所のうちの1つ。ここでは、怪しい2人の男の情報が入るのだ。果して、この2人は、事件と関係があるのかな？

▲このスペイン人亭以外にも、いろいろな場所が出てくるぞ。

各話のヒント

殺された2頭のライオン

このシナリオでは、まず最初に聞く必要があるのは、レストレード警部の話だ。この話を聞いて、しっかりメモを取ってから捜査を始めるといいぞ。

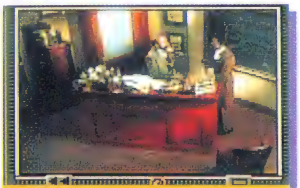
また、この話の中に出てきた、セントラル馬車置場には、ライオンの近くにあった馬車が置いてあるぞ。

▲馬車の中には何があり、どういう状態だったかを覚えておこう。

盗まれた名画

このシナリオでは、最初は王立美術館や画廊などで聞込み。手帳の仲間に話を聞くと、いきなり知らない事件の話をする人もいるけど、こういう話も一応メモしておこう。

ある程度の情報が入ったら、今度はロンドン大学にいる、マレー教授の弟にも、忘れずに会っておこう。



▲直接話はできないんだけど、とても重要な情報が聞けるぞ。

武器会社社長殺人事件

3本目のこのシナリオでは、武器会社の社長、コートニー・アレンが殺されたわけだけど、どこで殺されたかということが、かなり重要なポイントになってくるんじゃないかな？

また、オープニングで手に入る証拠品のタバコ。これも重要な手がかり。でもみんな吸ってるみたい……。

▲新型砲の開発にかかわっていたリチャード・キャンプだが……。

 ©1993 ICOM SIMULATIONS, INC. ©1988 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI

発進！未体験ゾーン・サウンドマシーン

オレの知らない世界だった！

オレ達の作っているゲームソフトは、音楽や声の演出をとっても大切にしている。その迫力やリアリティがTVの内蔵スピーカーではパワーダウンしてしまう。これは絶対にもったいない！でも、そう思っていた時このマシーンを見せられた。音を聴いてビックリ！これならゲームの世界にドップリと入り込める！ウーン…いい感じだぞ！さっそくオレのPCエンジンとセットした。キミたちにも早く体験してほしいなー。

レッドカンパニー総帥
広井 王子　Hiroi

画面は「ウィンズ・オブ・サンダー」

お問い合わせ(カタログ請求・購入方法など)は下記にお電話ください。

フリーダイヤル 0120-408-864 内線14

(受付時間:月曜～金曜日／10:00～18:00)

HUDSON SOFT by BOSE

PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

(株)ハドソン　ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

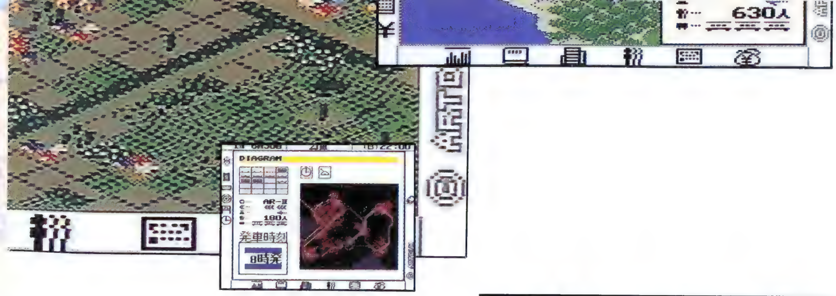
PCエンジン SUPER CD-ROM² SYSTEM対応ソフト(ファンタジーRPGシューティング)

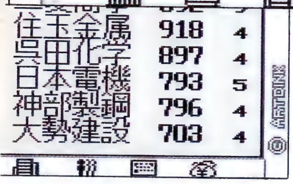
いま、「ウィンズ・オブ・サンダー」誕生！　好評発売中　価格¥6,800(税別)

東京おもちゃショー 何かが起こる! PCエンジンブースで君に会いたい!

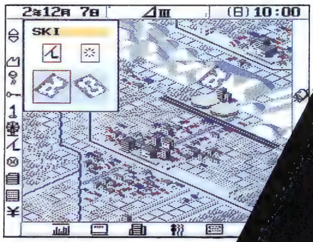
チャンス! 見て、さわって、A.III.の世界を体感しよう!!

■一般公開日/6月5日(土)・6日(日)AM9:00〜PM5:30　■会場/幕張メッセ 第1ホール NECブース　■入場料/500円

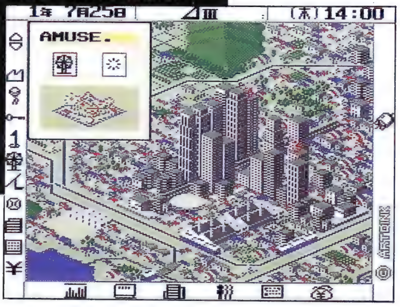




最初はまんべんなく街を広げ、貸ビルやマンションを建設し、人口を増やすための工夫をしよう。同時にレールを広げることも忘れてはいけない。設計はじっくり考え、自分の理想的な都市を目指そう。



街全体が活気づき、高層ビルが建ち並ぶ光景に思わず大都市を予感。デパートや遊園地、スタジアム等も建設し、次々と発展させよう。ただし、予算の範囲内で。資金調達はキミのウデ次第だ。



ARTDINK

新発売

1990 ……ベストヒット・ソフトウェア賞 シミュレーション・ゲーム賞 受賞
1991 ……ベストヒット・ソフトウェア賞 大賞受賞
1992 THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞 受賞(U.S.A.)
1993 ……BEST STRATEGY GAME OF 1992 受賞(U.S.A.)

受賞作品　受賞作品　受賞作品

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.III.

6月11日発売! 標準価格(税別) 9,800円

SUPER CD-ROM² SYSTEM　PC Engine　マウス対応　メモリベース128対応ソフト

※データのセーブには、メモリーベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です。

〒261 千葉市美浜区高洲1-21-1 三基ビル3F TEL043-279-9356 株式会社 アートディンク

●本ソフトを当社に無断で複製する事、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは、身体に悪影響を及ぼします。休憩を十分にとり、無理のないプレイをお楽しみください。
©1990,1993 by ARTDINK
No Copy このマークは不法コピー禁止マークです

SUPER CD·ROM² SYSTEM

PC Engine

FACEBALL™

フェイスボール

にこにこフェイス大量接近中!!

かねてから噂の"にこにこフェイス"が世界各地で異常発生し、日本にも大量接近している模様です。一度その顔を見てしまうと「仕事や勉強が手につかなくなる」などの症状が報告されており、勤勉な日本国民の皆さんは十分な注意が必要です。

鬼ごっこと、迷路がドッキング!

カナダ生まれ
アメリカ育ちの
3Dアクション・対戦型ゲーム
[フェイスボール]
新登場。
発売日未定

FaceBall 2000 is a trademark of BPS,Inc. Copyright©1992 Xanth Software F/X,Inc. All Rights Reserved.
Distributed under license granted by Xanth Software F/X,Inc. ©1993 Riverhill Soft Inc.

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

© Pandora box／Araki production

生誕1周年 SQ文庫フェア

小学館・スーパークエスト文庫 100万部突破

スーパークエスト文庫【最新刊】

BURAI ブライ

【Vol.5】好評発売中！ 定価550円（税込）

飯島健男／著　荒木伸吾&姫野美智／イラスト

【Vol.1～4】発売中　定価・各550円（税込）

スーパークエスト文庫

覇竜の神座

BURAI外伝

【Vol.1】好評発売中！ 定価550円（税込）

飯島健男／著　荒木伸吾&姫野美智／イラスト

【Vol.2】6月18日発売予定

SQ文庫・最新刊6/18発売予定

ジェットマン【Vol.2】

ダンザルブ【Vol.1】

SQ文庫 人気作家特製テレホンカード 1,200名様にプレゼント

①美樹本晴彦
②荒木伸吾・姫野美智
③藤田和日郎
④押田J.O.
⑤恩田尚之
⑥雨宮慶太

※くわしくは文庫のオビをご覧ください

既刊・好評発売中

- 最後の審判【Vol.1～4】
- リューヌ伝説【I・II（第1～2部）・III・IV】
- 超時空要塞マクロスII【Vol.1～4】
- 超時空要塞マクロス〈劇場版〉
- 超時空要塞マクロス〈TV版〉【上・中・下】
- ジェットマン【Vol.1】
- うしおととら【Vol.1】
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ！竜峰学園【Vol.1】
- スーパービックリマン【Vol.1】

【体験版】
▼
発売決定
PCエンジンCD-ROMカプセル特別版
体験版CD-ROMソフトつき
風雲カブキ伝
天外魔境
出撃の書
FAR EAST OF EDEN
天外ワールド・ガイドブックと
スーパーCD-ROMソフト 体験版「カブ伝」が
1つになった!!
お先に御免!!
PCエンジン期待の超大作RPG「天外魔境　風雲カブキ伝」を、
いち早くプレイできるCD−ROM＋本だ。今までの天外魔境
シリーズの世界を見ながら、カブ伝の制作秘話を見ながら、
京の街をプレイしてみよう。そこには、キミがまったく
知らなかった天外魔境が見えてくるはずだ。
天外魔境シリーズの秘蔵のイラスト、設定集を盛り込んだ、
ファン必見のガイドブック。これを読まずに天外は語れない。
「カブ伝」本編をプレイ前に、天外ワールドに浸ろう。
カブキ
ギャザーが　現れた！
緊急発売
6月15日(火)
本屋さんで買おう
定価1980円(税込)

新連載!!近未来ショッキング・ノベル

ブラッド・シティ
BLOOD CITY

第1話 唾良鬼の血脈

▶作/飯島健男 Takeo Iijima ▶画/中津賢也 Kenji Nakatsu

街角に吸血鬼の影が…

その一　感染

1998年、日本は鎖国した。すべては、Vーウィルスのためである。

Vーウィルスに犯された感染者は、人間の生き血を飲み続けなければ死んでしまう。さらに、感染者に血を吸われた者も、同じように生き血を求め、さ迷う。

まるで、吸血鬼のように。

初めて、イギリスでその症状が現れたのは、1996年末のことであった。Vーウィルスは、あっという間に世界中に蔓延した。

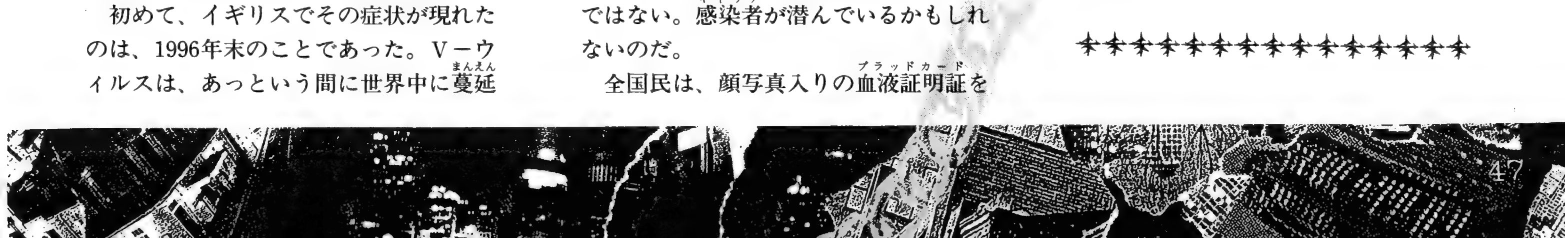
いち早くこれに対処した日本は、自国を隔離することにより、被害を免れた。幸い、日本自体に被害は少なかった。それでも、他国との一切の交渉を絶つという代償を払うことになった。
諸外国との輸出入の一切を打ち切り、異国からの旅行者の受け入れはおろか、日本からの脱出も例外なく許されない。
しかし、それで日本に平和が訪れたわけではない。感染者が潜んでいるかもしれないのだ。

全国民は、顔写真入りの血液証明証を所持することを義務づけられた。そして、深夜零時から明け方の四時までの夜間外出を一切禁止するといった戒厳令が敷かれた。

それを破る者は、国家の治安警察によって、情け容赦ない制裁を加えられた。

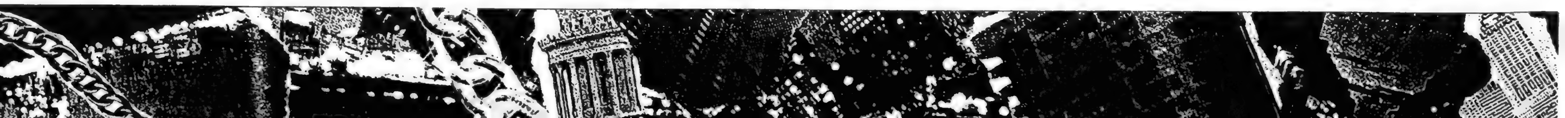
……日本は、文明を維持することに成功した。

そして、1999年1月、東京で物語は始まる。



「岩手県の遠野にさ、おもしろい鬼伝説があるんだ」
「へぇ……」
真島の話には、最初何の興味も覚えなかった。
真島は、売れないSF雑誌の編集をやっている。
海外との接触が断たれた今、ちょっとした民話ブームになっているため、この手の雑誌も取り上げるようになった。民話を超自然の視点から解釈した真島のコーナーは、一応それなりの人気を得ているようだ。
「遠野。知ってるだろう？　おもしろい民話が山ほど残っている伝説の地だからな」
「あぁ……」
「三日前に、おもしろい手紙が来てね。何でも、どんな文献にも載っていない不思議な民話があるから、見に来ないかっていうんだ」
「見に？　どんな文献にも載っていないんだろ？　見に来いとは変な話だな」
別に、興味があったわけではない。二つ返事ばかりでは、真島に悪いと思ったからだ。
こうしてせっかく酒を飲んでいるわけだから、こちらも少しは楽しまないと損だ。
それに、奴とは気が合う。嫌いなわけではない。
「まあ、この手紙を見てみろ」
奴は、背広の内ポケットから一通の茶封筒を取り出し、俺に手渡した。
「変だな。差出人の名前がないぜ。騙されてんじゃないのか？」
「いいから、中を見てみろ」
奴は、何かを期待するような薄ら笑いを浮かべると、顎で催促した。
中には、一枚の手紙が入っていた。
手紙には達筆とまではいかないが、丁寧な文字が書かれており、おまけに当て字と思われるその造語には仮名まで振ってあった。
「唾良鬼？　確かに聞いたことないな」
「だろ？　俺も、初めて聞く鬼の名だ」
唾良鬼という言葉に、聞き覚えはない。民話に精通する真島も言うのだから、完全な造語だろう。
「やっぱり、騙されているんだよ。この

内容を信じろっていうのか？」
真島が、不敵に笑う。
「お前には、信じられないのか？」
呆れ果てた。真島は、この突拍子もない文面を真面目に信じるのだろうか？
奴の目は、真剣そのものだった。何かに取り憑かれたという形容が似合っていたかもしれない。
文面はこうだった。
『聡明なる、真島新太郎様へ
あなたを信用し、この手紙を送ります。
僕の村には、唾良鬼の伝説があります。
唾良鬼の話は、どんな本にも、どんなテレビにも紹介されたことはありません。
それを直接見せたく思います。
ぜひとも、僕の村にお越しください。
わけあって名前は明かせませんが、来ていただければ、お会いできます。草々』
そして、最後にその村の住所が記されていた。
聞いたことのない場所だ。岩手県というだけで、遠野といっても、かなり奥地のようだ。
「明日、行ってみる」
真島は、目を輝かせた。
「おいおい、本気にするのか？」
俺は、鼻で笑った。
真島の悪い癖が出た。
「ロマンだよ。ロマンを感じないか？　俺には伝わってくるぜ」
お互い、三十を疾うに過ぎている。もう、ロマンを語る年でもない。
時計の針が十一時を回ったので、早々に店を出た。十二時までに帰らないとヤバイ。
何のことはない、いつもと変わらぬ二人の会合だった。
店を出て、真島と別れた。
「寒いな……」
東京も変わったものだ。
数年前は、死なない町といわれ、夜の闇に逆らうように煌々とにぎやいでいたネオンも、今は静かだ。
闇に押さえつけられるように、まばらに明かりが見える。
これが、最大の歓楽街といわれた新宿の今の姿。
ほとんどの店にはシャッターが下り、深夜零時の来訪に備えている。鋼鉄製の分厚いシャッターが、無気質で冷たい。
おぼろげな月明かりに紛れ、超高層ビル群が、申し訳なさそうにシルエットを浮かび上がらせる。
俺の好きだった真夜中は、もう手の届かないところに行ってしまった……。
Vーウィルスの恐慌から逃れ、唯一生



き残ったはずの日本でさえ、この様か。
　なのに、俺には日本が死んだように思える。
　皮肉なもんだ。
「本当に寒いな……」
　俺は、十年来つき合っている萎びたコートの襟を立てた。
　口に当てた両手に白い息がまとわりつく。
　無精髭が、手に痛い。
　三日も髭を剃っていないな……。
　おしゃれとは縁遠い。
　帰路を急ぐ華やかな人々に混じり、薄汚れた俺は、今の世の中に似つかわしいはずだ。
　俺も、闇に消えることにした。
　魔の零時が来る前に、俺の城に戻るために……。

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

　あの日のことを怒っているのだろうか。真島からの、連絡が途絶えた。
　あの手紙を見せてもらった夜、俺の機嫌がかなり悪かったのは確かだ。確かに、つっけんどんな態度をとったことは認めよう。
　それでも、奴があれしきのことで、もう二度と電話もよこさないとは思えなかった。どんなに日が開いても、二週間に一度は連絡をくれる奴だったのに。
　……それが、もう三か月経つ。
　二人でいつも行く、馴染みのバーにも、姿を見せない。
　俺が忙しいまま、時間だけが流れた。
　無精者の俺が、久方振りに電話をかけた。
　……現在、この電話番号は使われていない。
　奴は、電話を変えたのか？　親友である俺に、何も告げずに？
　次の休み、真島の家を訪れることにした。小奇麗なマンションだ。何度か来ている。
　売れない雑誌の編集風情では手が届きそうにない場所だったが、奴には遺産がある。別に、不思議ではない。
　マンションの五階にある503号。ドアのベルを鳴らす。
　備えつけのビデオカメラが微かなモーター音を唸らせ、俺を捕らえた。
「どちら様でしょう？」
　インターホンから、品のいい女の声が聞こえてきた。聞いたことのない声だ。
　慌てて表札に目を止めると、真島の名前がない。吉田と書かれている。
　俺は、ビデオカメラに向かって、血液証明証を提示した。今の世の中、それが当たり前の礼儀なのだ。
　それでも、女は警戒しているのか、現れない。ドアの向こうから声だけが聞こえてくる。
「何か用でしょうか？」
「あのう、ここに真島さんという人は……」
「うちは吉田ですけれど」
　かなり疑心暗鬼な声が返ってきた。
「でも、ここは……」
「帰らないと警察を呼びますよ」
　女の声は、それが最後だった。
　真島は、突然引っ越したのか？
　一階に下りると、管理事務所があった。覗くと、制服を着込んだ初老の男が座っていた。
「あのう、お尋ねしたいことが……」
　男は俺に気づき、ガラス窓を開けると、首を突き出した。
「何かね？」
「このマンションの503号に住んでいた、真島という男の引っ越し先を教えていただきたいのですが」
　男は、引き出しから分厚い台帳を引っ張り出し、簡単に目を通した。
「真島……真島、そんな人いないねえ」
「いえ、いないから聞いてるんです。引っ越し先、わかりませんか」
「そんな男は、ここに住んでいた記録がないということだよ。503号には、六年前から、吉田さんが住んでるし。引っ越すも何も、もとからいないんだから、調べようがないだろ」
　男は、ぶ愛想に台帳を閉じると、引き出しの奥に突っ込んだ。
「そんな、馬鹿な。確かにここに……」
「あんた、警察の人？」
　男は、じろじろと探るような目で見た。
「いえ、……でも」
　こんなとき、少なからず職業が役に立つ。
「東名新聞の記者です。坂元といいます」

素早く、名刺を手渡した。
男は、名刺を見たあと、少し安心したのか、口調が和らいだ。
それでも、状況は変わらない。
「あ、そう。その人、何か事件を起こしたんだ。でも、ここにはいないからなあ。場所、違うんじゃない？　この辺、似たようなマンションが多いしね。……ね、その人、どんな事件起こしたの？　殺人？　犯人？」
これ以上の会話は意味がない。早々に引きあげた。
俺が、おぼろげな記憶に頼るならば、一年前に訪ねた真島のマンションは、確かにここだ。間違いない。多分、絶対に。
お互い独り者だ。引っ越そうと思えば、簡単に引っ越せる。
それでも、奴は、ここに八年前から住んでいた。俺の記憶に間違いがなければ。
しかし、よく考えれば何のことはない。仕事先へ行けばいいのだ。そこへ行けば、すべてはっきりする。まさか、仕事まで辞めているとは思えない。
次の日、早速足を運ぶことにした。
行って、愕然とした。
月刊『サイエンス・マニア』は、廃刊になっていた。それどころか、編集部はおろか、出版社さえ、なかった。
もともと、大きい出版社ではなく、小さな貸しビルのワンフロアで、すし詰めのようになって仕事をしていたはずだ。
確かに、いつ潰れてもおかしくない状況といえば言えただろう。
だが、偶然といえるのか。
まるで夜逃げでもしたかのような、がらんとした空室の前で、俺は茫然と立ち竦んだ。
真島に家族がいれば、道は開けただろうが、運悪く天涯孤独。頼れる身寄りはない。
真島は、俺の前から完全に消息を絶った、という表現はまだかわいい。奴の存在も、奴が生きていたという事実さえも、なくなってしまったのだから。
奴は、岩手に行って、何かあったのか。あの手紙の差出人と出会って、何かあったのか。突然、消息を絶つほどの重大な出来事が。
今となっては、俺にはもうどうすることもできない。せめて、あの手紙に書かれていた住所だけでも覚えていれば、何とかなったのかもしれないが……。
できる限り、考えるのはよそう。忘れた頃、ひょっこり、奴から連絡があるかもしれない。いや、そうに決まっている。
そうなれば、笑い話だ。一杯おごらせて、水に流そう。

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

マンションとは名ばかりの安アパートに帰ってきたときには、もうかなり日が落ちていた。
まいったな……本当に嫌な世の中だ。何が何だか、さっぱりわからない。
やりきれない気持ちを抑え、郵便受けに手を突っ込んだその時。突然、後ろから羽交い締めにされた。
「なっ!?」
あまりに急な出来事だった。
首筋に激痛が走った。
そこから、全身の生気が吸い出されるような錯覚にとらわれた。
同時に、そいつは俺を投げ捨てた。
体中が痺れて動けない。麻酔薬でも、打ち込まれたようだ。
なのに、意識ははっきりしている。けれど、体がいうことを聞いてくれない。
暗がりで逃げていく、そいつの顔はよく見えなかった。
何だ!?　何が起こった!?
「うわあぁぁぁぁ――――――!!」
助けを呼ぼうとしたのではなく、意味もなく自然と口から悲鳴が出た。自分の鼓膜が破れるほどの大声で叫んだ。
視界が、揺らぐ。

俺はどうした!?

心臓が口から飛び出しそうなほど、喉が詰まる。

「うえぇっ！」

悪寒が全身を駆け回る。

俺は、胃の内容物をその場にぶちまけると、どしゃりと崩れ落ちた。

体の震えが止まらない。

奴は？　奴はどこだ!?

螺旋階段を転げ落ちたような視界に、奴の姿が映り込んだ。

そいつの着ているトレンチコートが、マントのように風に靡く。滑るように走るそいつは、あっという間にいなくなった。

何が起こったのかわからない。あまりにも突然の事故だったから。

「あああぁぁぁぁ――――――っ!!」

俺は、もう一度叫んだ。

帰らなければ。何とか、俺の部屋に帰らなければ。

こんなところを、人に見られたくない。

なのに、なぜ、俺は叫ぶ？

ふらつく体をやっとのことで起こしたものの、足に力が入らない。膝ががくりと折れ、またすっ転んだ。

……我に返ると、部屋に転がり込んでいた。

無我夢中で帰ってきた。

落ち着け。

指先がじんじんと膨れ上がり、感覚がない。なのに、驚くほど意識が研ぎ澄まされている。

不思議な気持ちだ。

心臓が破裂しそうにドラムを打っている。脂汗が、じっとりと滲んで、シャツがべたつく。

何なんだ、この緊張感は。

無性に喉が乾く。水が欲しい。

水道に手をかけ、蛇口を捻る。

棚からグラスを取り出そうとして、いくつものグラスを割った。

落ち着け。落ち着け！

グラスさえ、うまくつかめないのか。

蛇口に口を当て、浴びるように飲んだ。

まずい。

どんなに飲んでも喉の乾きは癒されることなく、俺は一心に飲み続けた。

しかし、飲めば飲むほど、首筋が熱くなっていく。

間違いであってほしいと、鏡を覗いた。

首筋に、ぽっかりと小指の先ほどの穴が二つ開いていた。

不思議と、血は出ていない。

間違いではなかった。

「Vーウィルスだ……」

あいつは、キャリアだ。

そして、俺を噛んだのだ。

夜中しか、噛まれないといったのに……。そういう話だったのに……。日本にキャリアは存在しないはずなのに……。

全身の力が抜け、俺はその場に腰を下ろした。

全身に不安が広がっていく。

キャリアに噛まれた者が、発病するのに、きっかり三日かかる。それを防ぐ方法は、まだ発見されていない。

おとなしく、自分が発病するのを待つしかないのだ。

そして、発病後、自分も獲物を捜す吸血鬼と成り果てるのだ。

死の恐怖が襲ってきた。

発病したら、どんな気分なのだろう。ふだんの生活は、変わりないのだろうか。自ら死を選ぶしかないのか？

どうせ、三日後には、毎週義務づけられている血液検査があるのだ。そして、キャリアとして隔離される。検査に行かなければ行かないで、向こうからやってくる。

逃げ場はない。

どうしよう……。

気持ちが落ち着けば落ち着くほど、ろくでもない考えが広がっていく。

……一日が過ぎた。

何もする気が起きない。

一睡もしなかった。

瞬きさえ、しなかったような気がする。

不思議と腹も減らない。

気持ちだけが、異様に高ぶっている。

あらゆる音が耳から流れ込んできて、脳みそを掻き回す。

俺は、丸一日、まったく同じ姿勢で足を組み、部屋の隅で蹲ったままでいた。

……無気力。

このまま、あと二日という残された日を過ごし、吸血鬼へと変貌するのだ。

なぜ、俺がキャリアになった？　なぜ、キャリアにならなければならない？　なぜ、俺が？

不思議と悲しみはなく、冷静に考えられる。きっと悲しむはずなのに。

誰かがベルを鳴らした。

だが、そんなものどうでもいい。応える気も、ドアを開ける気もない。

しつこくベルが鳴らされる。

うるせえな……。早くどこかへ行ってくれ。

ドアが開いた。

鍵を掛け忘れていたようだ。ごそごそと音がしている。

どうやら、不躾にも、俺の城に侵入してくるらしい。

どうせ、残り少ない命。今、襲ってやろうか？

来客者が姿を見せた。

俺は、足を組んだ姿勢のまま、目だけ向けた。

女だった。女と呼ぶにはまだ世間を知らなさすぎるほどの少女だった。

靴も脱いでいない。

畳の上を、平気でこちらに歩いてくる。

薄暗い部屋の中では、少女の顔もはっきりと見えないが、多分美しいのだろう。雰囲気が、そう教えてくれる。

少女は俺の側まで近寄ってくると、別に怖がりもせず俺の首に手を当てた。

「遅かったね」

俺は、されるがままになっていた。

「助かりたいでしょ」

少女は、ポケットから一枚の紙を取り出すと、それに何やら書き始めた。

こいつ、暗闇でも目が見えるのか？

「はい」

少女は、その紙を、無理やり俺の胸ポケットにねじ込んだ。

「史朗が助けてくれるわ。史朗じゃないと助けられないの。待ってるからね」

それだけ言うと、少女は去っていった。

見えなくなり、ドアの閉まる音がした。

俺は、そのまま眠ってしまったようだ。

気がついたときは、二日目の朝になっていた。

明日には、俺も吸血鬼の仲間入りか……。

それにしても、変な幻覚を見たもんだ。いきなり、少女が俺の部屋に入ってくるなんて。

不思議な夢だった。妙に彼女の声が耳に残っている。

なにげなしに、首を落とした。

夢じゃなかった。

シャツの胸ポケットには、一枚の紙がねじ込んであった。

急いで、その紙を開いてみた。達筆な文字で、住所が書かれていた。

思い出した。

あそこだ。真島が見せてくれた、あの手紙に書いてあった住所だ。

二時間後、俺は岩手に向かう車中の人となっていた。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

岩手へは、リニアモーターカーの開通により、一時間とかからなくなった。それでも、支線に乗るとなると、かなりの時間は要する。

何度も確認したが、紙に書かれていた住所は、地図にも載っていない。花巻から釜石線でI駅まで行く、というところまでは住所を頼りに調べがついた。

が、そこから先は……。

(現地で、誰かに聞かねばならないな)

自分でも、何でこんなところにいるのか、疑問に思う。残された時間はあと一日しかないのだ。それなのに、ほとんど手がかりもなく、一枚の紙切れだけを頼りに、俺は電車に揺られている。

それでも、藁にも縋る思いだ。死んでもともと。何もしないより、何かしたほうがまし。残された時間、できる限りの抵抗はしてみよう。

I駅で降りたのは、俺一人だけ。無人駅だった。駅員も誰もいない。

「騙されて当然さ……」

改札を抜けて、ほとほと困った。電話ボックスが一つと、コンビニとはとても呼べなさそうな雑貨屋が一軒。

この辺りはまだ自然に包まれ、東京からわずか数時間で来られるとは思えぬほど、人の手が加えられていない。雪もまだちらほらと残っている。目的地は、ここからさらに山奥に入るのだ。気分的にも、とても旅に来たとは思えない。

とりあえず、雑貨屋に入った。店番もいない。といっても、こんなところに泥棒など入らないだろうが。

「すいません」

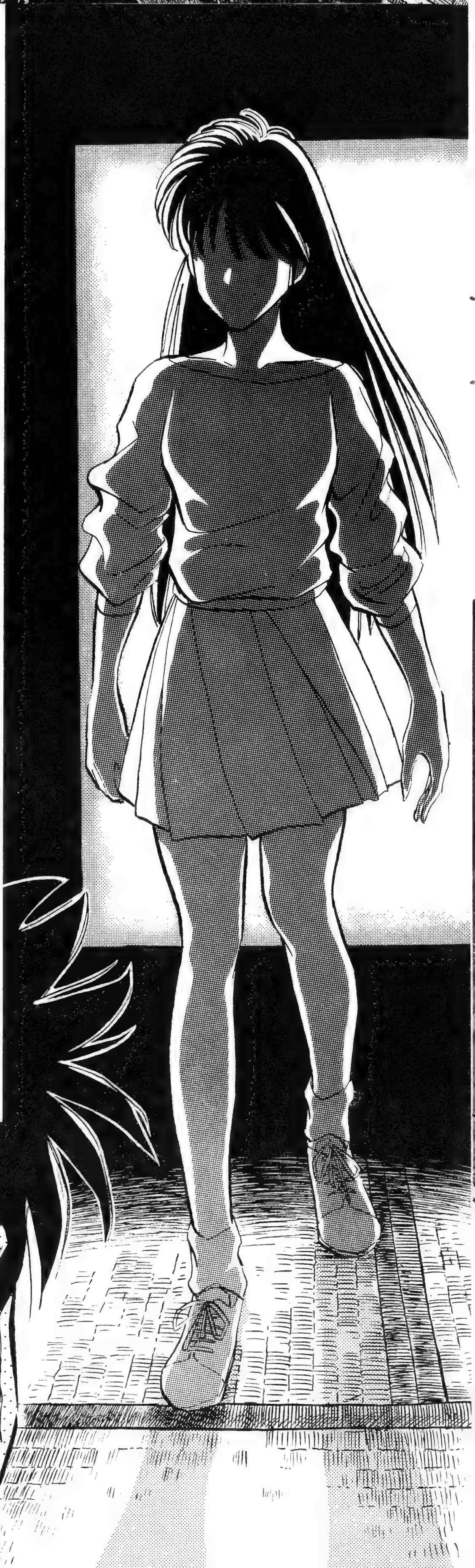
返事がないので、何度か呼んだ。

ようやく、人影が動いた。

店の奥と続きになっている障子を少し開け、顔を覗かせた少女を見て、俺は息を飲んだ。

「君……！」

「遅かったじゃない」



あの時の少女だった。

こうして、明かりの下で見ると、少女の美しさがはっきりとわかる。

色白で、細面の顔立ちは、気品を伴った美しさを醸し出す。紅をさせば、年齢を越えた妖艶な美女に変貌するに違いない。

着ている服が垢ぬけず、安っぽい黄色のスカートと厚手の靴下が、逆に安心させてくれる。

俺は、改めて少女に見惚れた。

少女は、俺のことをちらと見ただけで、すぐに障子を閉めた。

とたとたと、小走りに去っていく足音が聞こえてきたが、すぐに聞こえなくなった。

次の瞬間、もう少女は店の入口に立っていた。

「早くしなよ。時間がないんでしょ」

少女が呼んでいる。

俺は、素直に少女の言葉に従った。逆らう気にも、いろいろと問いただす気にもなれない。

不思議と、そんな気を起こさせない魅力を少女はもっていた。

店の裏手に回ると、一台の年代物の車が止まっていた。

少女は、すぐに運転席に滑り込んだ。

運転するのか？　まだ、年端もいかない十四、五の少女が。

少女は、立ち止まった俺を、窓越しに振り返った。

早くしろと誘っている。

俺は、助手席に身を預けた。

「戸蘭村は遠いの。三時間ぐらい車に乗るわ。山道だから、そんなにスピードも出せないし」

そういいながら、少女はギアを入れ、エンジンを吹かした。

薄汚れた車は、ゆっくりと動き始めた。

かなり、運転慣れしている。あまりスピードを出せないといった先から、かなりのスピードを出している。見知らぬ山道なら、こうはいかないだろう。

山奥へと続く道を進みながら、少女はぽつりと呟いた。

「真島さん、死んじゃったよ」

別に、動揺はしなかった。俺は、どこかでそれをわかっていたのかもしれない。変に納得できた。

少女の言葉通り、三時間ほど経つと、車は止まった。

少女は、すぐに車を降りると、俺のほうを振り向いた。

「ここからは車は通れないの。歩きよ」

確かに、道は驚くほど狭い。まるで獣道だ。

こんなところに、本当に村があるのか？

それでも、俺は少女に続いた。

朝方東京を出たはずなのに、もう日が沈み始めていた。

明日の今頃には、俺も感染者の仲間入りか。

今の俺には、この少女だけが救いの神なのだ。少女に遅れを取らぬよう、俺は足を速めた。体内のアドレナリンが急上昇しているせいか、ほとんど疲れは感じない。

小一時間も歩いただろうか。

茂みを掻き分けると、急に視界が広がった。まるで時間を越えたような、都会ではまず見られない、藁葺き屋根の古風な家が俺の目に飛び込んできた。

ここが戸蘭村か？

史朗という人物がいる最終目的地なのか？

人の気配はまったくない。不気味なほどに静まり返っている。

「ついてきて」

少女は、閑散とした道をすたすたと歩いていく。

もちろん、俺はついていく。

「困りますね。勝手に外部の者を連れてこられちゃあ」

突然、声がした。

森陰から、数人の男たちが姿を現した。明らかに村人ではない。彼らは、迷彩服に身を包み、手に手に銃を持っている。

奴らは、俺たちの前に立ちはだかった。

何者だ、こいつら？　何で、こんな仰々しい連中が、ここにいるんだ？

恰幅のいい偉そうな男が、一歩前に、歩み出た。ごつごつしたその顔立ちは、お世辞にも人相がいいとはいえない。

ほかの者たちは、黙って銃口を俺に向けている。

「小夜さん、どういうつもりです？　何のために、我々はあなたたちに自由を与えていると思っているのですか。こういうよそ者を連れてくるためじゃないでしょう」

ニヤつく男の言葉が意味ありげだ。

しかし、小夜と呼ばれた少女は、たじろぐ様子もない。

「もうあなたたちの言うことは聞かないことにしたの。私たちは、私たちの意志で行動することに決めたわ」

リーダーらしき男は、嬉しそうに微笑んでいる。

「ほう。それは、それは。あなたたちで、この世の中を生きていけますかな？」

突然、小夜が男の頬をはたいた。

「どいて。それとも、私に手を出す？」

ずいぶんと気の強い女だ。俺の位置からじゃあ彼女の顔が見えないが、よほど毅然としているのだろう。

「小夜さんには、手を出しませんよ。後ろの男さえ、村に入れなければいいんです」

男の手が上がった。

俺に向けられた銃口が一斉に火を噴いた。

一瞬のことだった。

小夜は俺を抱え上げると、宙に舞い上がり、彼らの遥か前方に着地した。

そして、彼らに一言。

「この人を殺したら、史朗が怒るよ。私もね」
小夜は俺の手を掴むと、一気に走り出した。
物凄い力だ。とても、か弱そうな少女の力とは思えない。
「追え！」
後ろで、声が響いた。
小夜は、俺の手を引き、飛ぶように走った。
俺の体は半分宙に浮き、小夜に身を任せた。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

不思議な少女。軍服を着た集団。すべては、謎の男に噛まれてから起こった。いや、真島の話を聞いてからだ。
俺は、明日にはキャリアになるという恐怖も忘れ、ただただ呆気に取られた。
小夜は、村外れにある洞窟に駆け込んだ。
中に入ると、その入口からは想像できぬほど恐ろしく広い。巨大な鍾乳洞のようだ。
中に入っても、小夜は足を休めなかった。奥へ奥へと、走り続ける。
後ろで、追ってくる足音も止まない。
洞窟の中は、いくつもの穴によって道が分かれ、自然の迷路を作り上げていた。
小夜も、軍服の集団も、迷うことなく道を選んでいるということは、この洞窟に精通していることを意味する。
突然、小夜が止まった。
俺は、反動で投げ出された。ショックで全身を強く打ったが、さほど痛みは感じなかった。それより、恐怖と不安が先に立つ。
本来、息が乱れているはずの小夜はけろりとしており、代わりに俺は激しく肩で息をしていた。
「君は何者だ？」
初めて、俺は小夜に質問をした。
一連の出来事の意味が、俺にはさっぱりわからない。わからないまま、さらに謎が深まっていく。
いったい、何が起こっているというのだ!?
叫びたい衝動に駆られながらも、小夜の答えを待った。

「これ以上追っては来ないわ。あとはゆっくり歩いていこうよ」
なぜ、俺の質問に答えてくれない。俺は、そんなに難しい質問をしたか？
「うあっ！」
突然、目の前を黒い物体が飛びかかった。
「蝙蝠!?」
でかい蝙蝠だ。
蝙蝠の飛ぶ方向を目で捕らえ、俺は言葉を失った。
洞窟の天井を覆う黒は、蝙蝠のそれだった。天井にびっしりとへばりついたそれは、どこまで続いているのかわからない。
「大丈夫。お客さんだから。手を出さないでね」
小夜は、天井に向かって声をかけた。先ほどの男に対してと違い、妙に穏やかな声だ。
そしてまた小夜は歩き始めた。言葉だけ、俺にくれた。
「彼らは黒いカーテン。侵入者はゼロよ」
もう一度俺は天井を見上げ、ぞっとした。
なるべく上は見ずに、小夜についていこう。もう、帰ることはできないのだし。小夜の正体についても問いただすのはよそう。なぜか、その答えを聞くのも恐ろしかったし。
今思えば、洞窟の中で、目が見えることが不思議だった。明かりがないのに、なぜ見える？　発病が近づいているからか？
そんなことを考えているうちに、洞窟は行き止まりになった。ここから、どうする？　まさか、ここが目的地。
「連れてきたわ」
一層、暗闇を増す洞窟の行き止まりに向かって、小夜は声をかけた。
夥しいほどの蝙蝠が舞い上がった。
さすがに俺ものけ反った。
「ようこそ」
蝙蝠の鳴き声に混じって、透き通るような少年の声が聞こえてきた。
洞窟の奥に、彼はいた。蝙蝠に紛れ、闇に紛れ、それでも彼は微笑みながら座っていた。
小夜と似ている。人形のように美しい少年だ。
吸い込まれそうな瞳が、闇にいてなお輝いているのがわかる。

（つづく）

PC-ENGINE PLUS

JULY.1993.NO.55

DUO-R発売から約1か月半。この間に、市場ではどのような価格変動があったのか。今月は「価格」という点に焦点を絞ってゲーム市場の現在を考えてみた。最新のハード価格も今後のマシン購入の参考にしてみてほしい。

今月の目次
CONTENTS

■価格最前線〜業界のウラをさぐる〜
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

価格最前線〜業界のウラをさぐる〜

大きく分けて、商品には2つの価格がある。1つはメーカーが定める標準価格。そしてもう1つが、小売店によって決まる販売価格である。

モノによって、たとえば本などはこの2つが同じなのだが、ごぞんじのようにゲームマシンはお店によって販売価格はまちまち。もちろん値引きをせずに、標準価格で販売しているお店もあるが。

こんな状況のなか、DUOの廉価版として3月末にDUO-Rが発売された。はたして、1か月半後の市場でその値段はどのような変化を見せているのか。電気街として有名な、東京・秋葉原でその様子を見てみた。

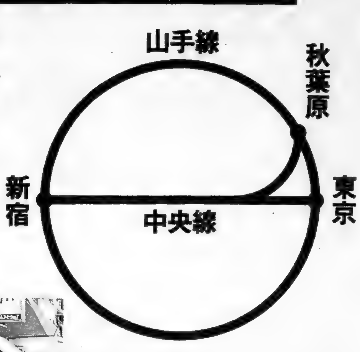
販売価格はどのようにして決められるのか。また、なぜそんなに安く売ることができるのか。さらには新機種が発売されることによって、その前にメイン機種として活躍していた機種の価格はどう変化していくものなのか。お店側のコメントもおりまぜながら、実態を追ってみよう。

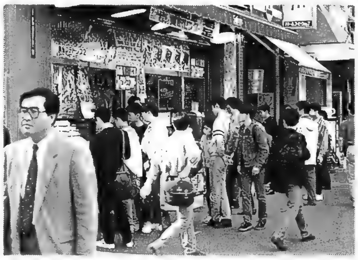
▲同じお店でも時期によって価格は変わる。価格決定には複雑な要素がからんでいるのだ。

電気の街・秋葉原とは…

今回取材を敢行したのは東京・秋葉原。ゲームだけでなく、家電製品店がズラリとならぶ電気街だ。

安い商品を求めて、休日にはかなりの人混みが見られる。東京以外に住んでいる人も、休みなどに1度行ってみては?




◀平日でも午後にはこれだけの人が集まる。なかでもゲームを扱っているお店には、若いお客さんがいっぱい。激安店が集中しているため、各店の価格争いも激化しているようだ。

▶今回お話をうかがったマルゼンムセンさん。こちらのゲーム売場では新商品がズラリと並び、モニターでは実際に動いているソフトを見ることもできる。また最近はソフトの買い取りもやっているとのこと。

DUO-R発売後1か月半の動きは…

まずは下の表を見てもらいたい。これが、5月上旬現在の各ハードの平均的な価格だ。ここで1つお断りしておきたいのが、この価格は秋葉原の各店を編集部が調査して、独自に出した平均価格だということ。時期によっても価格は変わるので、実際に秋葉原に出かけたときに価格が違うこともありうるはずだ。

ではさっそく、注目のDUO-Rを見てみよう。今のところ、約1万円の値引きが平均的だ。この価格が一体型マシンの普及価格帯といえるのか、現時点で判断するのはむずかしいが、ほぼ予想通りの価格といえる。

前機種のDUOもDUO-Rの登場によって若干の値下がりがあったようだ。さらにPC勢で注目したいのは、CD・ROM²の価格。なんと85%引きだ。このあたりの、機種交替による価格の変動は、下で詳しく紹介しているので、ここでは価格の紹介にとどめておこう。

その他ではDUO-Rの約1か月後に発売されたメガドライブ2とメガCD2に注目。同じように廉価版として発売されたが、値引き率では若干抑え気味のようだ。

この表を見ると、例外はあるが発売からの期間に比例して価格が安くなっているのがわかる。

▲取材中にもハードを買って行くお客さんが。廉価版ハードの登場によって、ゲームマシンがより身近になったのは確かだ。

各ハードの価格

グラフは全体が標準価格で色がついている部分が販売価格。右の数字は標準価格／販売価格だ。

DUO	59800／32500	メガドライブ	21000／7980
DUO-R	39800／29800	メガ－CD	49800 27800
コアグラ2	19800／9400	メガドライブ2	12800／10500
CD・ROM²	59800／9800	メガ－CD2	29800／24500
スーパーファミコン	25000／15800	NEO-GEO	48800／33500

新機種が発売されると前の機種が安くなるワケ

この原因の第一として考えられるのが在庫整理。つまり小売店も問屋も旧機種をいつまでも在庫としてかかえていたくないということである。

新しい機種が登場したからには、ユーザーの興味は当然そちらに向けられる。そうなると以前の価格のままではなかなか売れないのが現状なのだ。そこで、多少利益が少なくなってでも価格を安くして、在庫をなくす。これによってお店(もしくは問屋)には在庫がなくなり、その売り上げで新機種を仕入れて売り上げを伸ばすことも可能となるのである。

在庫として商品がお店にあるかぎり、その商品はいつまでたっても売り上げを生み出さない。このあたりのシビアな駆け引きが、実は価格変動のウラにあるのだ。

ただし付け加えておくなら、こういった事情がキミたちの近所にあるおもちゃやさんなどにも通用するかというと、そうでもない。

秋葉原というお客さんが集まる場所ゆえの、商品の回転が早いというメリット。さらに競争相手が多いという事情があるからこそ、ああいった大胆な価格設定が可能(必然？)になるのだ。

～メガドライブの場合～

DUO-R発売の約1か月後に発売されたメガドライブ2&メガCD2。いずれも標準価格が約半分になったことで、より一層の普及が予想される。

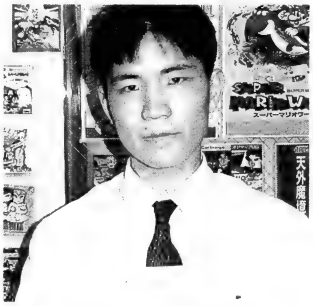
実際にこの新機種の登場によって、ハードも動いている（売れている）ようだ。この裏には、ハードと同時に発売された人気ソフト、つまりハード普及のための戦略ソフトの役割が大きいと思われる。

ソフトあってのハード、というのがゲーム業界の常識である今日、セガがとったこの戦略はまちがいなくプラス効果を生み出している。また機能的に差がないということもあり、前機種は今後なくなっていく予定だ。

DUO-R発売時の戦略。そしてDUO-R発売後もDUOを発売することに対し「混乱をまねく」との意見も聞こえるなか、この差がどういった影響を及ぼすか今後も目が離せない。

たび重なる低価格ハード発売 さて小売店サイドは──

秋葉原にあるマルゼンムセン・奥田さんに小売店サイドの貴重な意見を聞いてみた。



全体的に見るとよいことなのだが…

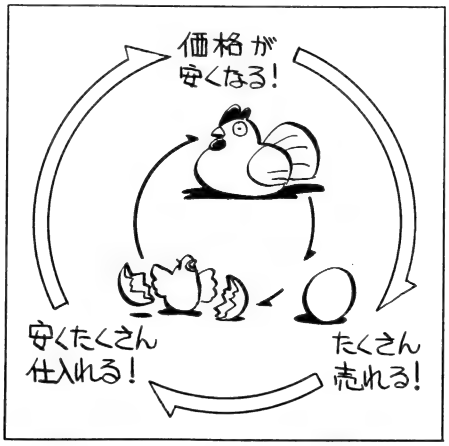
──DUO-Rやメガドライブ2など最近廉価版ハードがいくつか発売されましたが、売る側としての感想は？

「全体的に見ると、もちろんいいことだと思います。定価で販売しているおもちゃ屋さんを含めて、全国的に安くなりますから。普及にもつながると思いますし。

ただ売る側としては在庫の調整の問題も出てきます。前の機種を続けるか、それとも今ある分を売り切ってしまうか、などですね。」

──その場合の判断材料は？

「お客さんへの混乱を招かない、ということでDUOに関しては今現在扱っていないんです。価格もDUO-Rより高いですし、お客さんからの質問もけっこうありますから。デザイン面の他に大きな違いはバッテリー機能しかありませんしね。」



ニワトリと卵的価格の追いかけっこ

──価格の設定についてお聞きしたいのですが、なぜここまで安くできるのでしょう？

「いろいろと要素はあるのですが、1番大きいのは販売数、だと思います。これはニワトリと卵の世界なのでどこから始まっているとは言えないんですけど、安くするとたくさん売れますよね。たくさん売れれば、とうぜん問屋からたくさん仕入れます。仕入の数が多くなれば、そのかわりに問屋から多少安い値段で仕入れることも可能になります。」

──つまり薄利多売、ということですね。

「はい、そうです。仕入れの段階と、小売店の利益部分で販売価格を安く。ただしこれには秋葉原という土地柄も大きく関係しているんです。ここ1年でゲームを扱う店が倍近くになって、価格競争も激化してますから。各店で競うようにして、どんどん価格が安くなってきた、という部分もありますね。」

──今日はお忙しい中ありがとうございました。

価格設定のかんたんなシステムはわかってもらえたかな。またこの他にも価格には様々な問題が潜んでいるが、それについてはいずれまた。

~NEO-GEOの場合~

もともと家庭用ハードではなかったが、ユーザーからの希望が多く、一般販売が開始されたNEO-GEO。

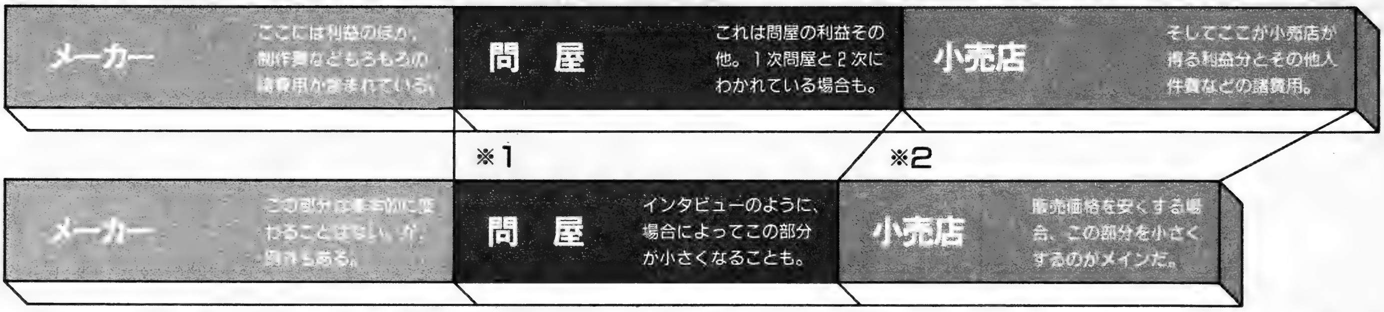
発売当時は決して安いとはいえない価格だったが、現在ではDUO-Rとほとんど販売価格は同じ。その迫力あるソフトをこの価格で体験できるなら、ということでゲームファンから高い人気を得続けているようだ。

▲独自の2ラインシステムや個性的なキャラクター。そしてもちろん完成度の高さが光る『餓狼伝説2』。

特に最近は『龍虎の拳』や『餓狼伝説2』などの超人気格闘ゲームがひっぱって、ハードが動いている。

家庭用ゲーム機では、なかなか味わえない興奮は、まさに100メガショックのなせる技。今後も注目したいハードの1つだ。

■価格の内訳



この表はハードの価格を大まかに分解したもの。上が標準価格で下が販売価格だ。また表の中のメーカー、問屋、小売店の比率は実際とはまったく違うので注意していただきたい。

ではさっそく、その内容を解説してみよう。販売価格を安くする場合は、たいてい※1と※2の部分で調節しているようだ。※1の場合、仕入の数から生じる問屋との交渉によって、安くなる場合があるとのこと。

※2は各店によって、その場の状況に合わせた価格設定がなされるようだ。秋葉原をふくめそれ以外の小売店でも、原価割れ（つまり利益がでない！）をしてしまう場合もときにはあるとのこと。価格の裏には、我々の想像をこえるドラマが展開しているのだ。

HYPER BOX

SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 36

サウンドとゲームの関係

CD－ROMの出現によって、ソフトにおける音源の重要性は、ますます大きくなってきている。臨場感を高めるために、さまざまな工夫を施されるサウンド。次世代のゲーム機では、この音源性能は必須のものになる、という話。

今回は音とゲームとの関係について説明してみましょう。

かつてゲームにとって「音」というのは、どちらかというとグラフィックをサポートするためのものというイメージでしたが、CD－ROMの登場によって最近は「音」の重要性が非常に高くなってきています。

具体的な例としてキャラクターがジャンプする場合の効果音を考えてみましょう。

従来のゲームではどんな場面でも同じ音を使っていましたが、最近のゲームではその面の設定によって微妙に音を変化させるというのが主流になってきています。

SFCの「スーパーマリオワールド」を例にとってみると、洞窟の中の面ではわざと音をこもらせて「狭いところにいるんだよ」という印象をそれとなく演出しています。言われてみれば「なーんだ」ということなのですが、ここで重要なのは音とシーンとがごく自然に一体になって演出されているという点なのです。

これは今までのゲームには見られなかった手法であり、どちらかといえば映画の手法に近いといえます。映画を制作している人にとって音というのはある意味では映像以上に演出に気を使っているのです。音楽や効果音は映像と二人三脚で成り立っているので、どちらが欠けても感動を与える事はできないのです。

例えば「E．T．」。映画の中で「ここで感動してもらいたい」とか「泣いてもらいたい」という場面では、その他の場面とは明らかに違う音楽をかなり大きな音量で鳴らしています。また「T２」などのアクション映画では、見ている方の緊張の高まりにあわせて曲が変化していきます。こうした演出には観客はほとんど気がつきませんが、大変重要なポイントなのです。

皆さんも試しに自分のお気に入りの映画のビデオを借りて、１回目は音をぎりぎりまで絞って字幕だけで見て、２回目は普通に見る実験をしてみて下さい。

このようにして映画を鑑賞すれば、音の演出なしにはどんな感動的なシーンも成り立たないというのがおわかりいただけることでしょう。これはCD－ROMを使ったゲームの世界でも同様だと言えます。

今までのカートリッジベースのゲームは字幕だけの映画のようなものでしたが、最近のCD－ROMゲームはまさに映画的な演出が多用されています。今後ますますこの傾向は強くなっていくことでしょう。

となれば、当然ハード的にもこうした演出を受け止めるだけの機能が必要となってきますので、今後のゲーム機はますますこうしたサウンド機能が強化されていくことでしょう。CDオーディオはもちろんのことサンプリング音源やMIDIといった技術がゲームの音の世界を大きく広げてくれると思います。次世代のゲーム機にはこうした機能が搭載されているのが当たり前になるでしょう。

が、こうした機能を搭載しただけでゲームが面白くなるわけではありません。私がいつも言っていることですが、ハード能力の向上が則、ソフトの質の向上を約束するわけではありません。いわばこうした機能は楽器に相当する部分ですので、この楽器を上手に演奏するプレーヤーがいなければ宝の持ち腐れになってしまうのです。

ですから私達のゲームも映画に習ってしっかりとした音楽監督を起用して、ゲームシーンと一体となった音作りをしていくつもりです。

間もなく発売になる「カブキ外伝」でも、こうした音による演出を随所にちりばめていますので是非楽しんで下さい。

ただ少し残念なのは、ほとんどの皆さんがテレビに内蔵されているスピーカーでゲームをプレイしていることです。せっかくのこうした音の演出もモノラルの小さなスピーカーで聴くのでは、効果が半減してしまうかもしれません。少々面倒ですが、できればラジカセなどを接続してステレオで聴いてもらえたら……と思います。

最後に少しコマーシャルっぽくなりますが、ハドソンではアメリカの有名スピーカーメーカーのボーズ社と協力して、ゲーム用のスピーカーシステムを用意していますので、お金に余裕のある方は是非使ってみていただきたいと思います。これはかなり高価な物ですが、その分は必ず満足してもらえるという自信作です。

皆さんも手に入れたソフトを100パーセント楽しめるように、プレイする環境を工夫していただきたいと思います。ではまた。

◀ハドソンとボーズが協力して発売しているPAM－4H。価格は8万9000円。通信発売で購入することができる。

★PAM-４Hについてのお問い合わせ（カタログ請求・購入方法など）は、
(株)ハドソン、ハドソン・バイ・ボーズ係まで、お電話ください。フリーダイヤル：0120-408-864 内線12

月Pエンジンルーム

ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

「ストII'」の影響で、最近Huカードが注目されているみたい。ここ2か月の間に、Huカード関連の質問が激増しているんだ。今回は、そんな質問の中から2つをセレクトしたぞ。これからも、話題性のあるソフトがたくさん出るといいね。

Q ストリートファイターII'のHuカードに使われている、「20メガハイスピードROM」というのは、何ですか？　ひょっとして、CPUやスーパーFXチップのようなものが入っているのでしょうか？

(徳島県　藤本明男)

A 実は、「ハイスピードROM」っていうのは、PCエンジンの隠れた高性能を示すキーワードなんだ。詳しいことは、おなじみのNECホームエレクトロニクス・山岸さんに解説してもらうことにしよう。

「藤本君が想像しているような特別なチップは、『ストII'』のHuカードの中には入っていません。また、今までよりも処理が速いROMを使っているわけでもないのです。

今までのHuカードも『ハイスピードROM』と言えたのですが、少し謙虚に考えて、このキャッチコピーは使わなかったのです。

しかし『ストII'発売』という大きな出来事を目前に、宣伝にも力を入れようという考えから、このキャッチコピーを使ったのです。

それでは続いて、『ハイスピード』と表現できる理由をご説明しましょう。

コンピュータの基本性能は、CPUのビット数とクロック周波数でほとんど決まってしまうと多くの方が理解されていると思います。

念のために説明しますと、CPUとは、コンピュータの情報処理を統括する部分です。そしてクロック周波数というのは、このCPUが作業を行うときのスピードを表します。周波数が高ければ高いほど、コンピュータは高速な処理が行えるのです。

しかし、たとえビット数やクロック周波数で優れたCPUを使っていたとしても、周辺につながっているRAMやROMなどの半導体に、CPUの速度に負けないデータの出し入れ速度がなければ、意味がないと言えます。

これは専門用語で『データ転送速度』と呼ばれます。PCエンジンの場合、8ビットCPUでは高速な、7.16メガヘルツのクロック周波数を実現しているため、メインRAMやHuカードに100nS(ナノ秒と読む。1nS＝10億分の1秒なので、数が小さいほど速い)の転送速度の半導体を使用しています。このデータ転送速度は、特にROMの中では高速なのです。

こうした理由から、『ハイスピードROM』という表現を使っているのです」

ちなみに、一般的に使われているROMのデータ転送速度は、140〜200nSの範囲内。これで、PCエンジンの秘められた力がどれほどのものか、想像できるんじゃないかな？

▲多彩な動画パターンを持ち、操作性の高いストII'。ハイスピードROMの威力が発揮されるゲームだ！

Q PCエンジンのHuカードに、ファミコンソフトで使われているような音源チップを入れて音を良くできますか？

(神奈川県　一条輝)

A うーん、これは意表をつく質問だね。最近のPCエンジン用ソフトは、CDロムがメインだし、音楽CDと同じ音質でゲーム音楽が楽しめるだけに、ついつい見落としてしまうことだと言えるからね。

よし、これもハードの専門家にしっかり答えてもらう必要があるよな。NECホームエレクトロニクスの山岸さんに再度登場していただき、解説してもらうことにしよう。

「音源チップを搭載することは、技術的な面から言いますと可能なことです。この問題はPCエンジン開発当初から検討しており、今後もさまざまな面で継続的に検討していきたいと考えております。

ただ、PCエンジン本体内蔵の『波形メモリ方式』の音源は比較的に性能が悪いような印象がありますが、現状で音源自体の性能をフルに使いきっている場合はめったにない、ということをつけ加えておきます」

山岸さんは遠慮しがちな説明をなさっていたけど、実は『波形メモリ音源』は、すごーく性能がいいんだよ。なにしろ人間の声やバイオリンの音色など、その音に特有な音波のパターンを作り上げることができる装置だからね。ただ、この音源には、性能をフルに使うことができない2つの理由があるんだ。以下で、その理由を簡単に解説しよう。

①いい音を出すためには大量の音声データを必要とするため、記憶容量の少ないHuカードではフルパワーが出せないこと。

②高度なプログラム技術を必要とする音源であり、いい音を出すためには、手間や作業時間などで、相当の労力が必要だから。

特にHuカードの場合、『波形メモリ音源』の性能を充分に発揮できない理由は①だろう。なぜなら、せっかく大量のメモリを使って音質を良くしても、ゲームのおもしろさには直接関係しないから。むしろ、グラフィックやキャラの動き、操作性、シナリオなどに、よりたくさんのメモリを費やした方が、ゲームの楽しさが増すと言えるよね。

またCDロムソフトの場合、主な理由は②だ。CDロムのシステムの中には『AD−PCM』と呼ばれる、波形メモリ音源と同じような働きができる音源が搭載されている。もちろん、全く同等の音質を出す能力があるとは言いきれないが、こちらの方が扱いやすく、データ量が少なくてすむから、非常に効率的なんだ。それに、何と言ってもCDロムではCD音声を使えるから、きれいな音を出したいところで、効果的にこのCD音声を出せる、という強みがあるしね。

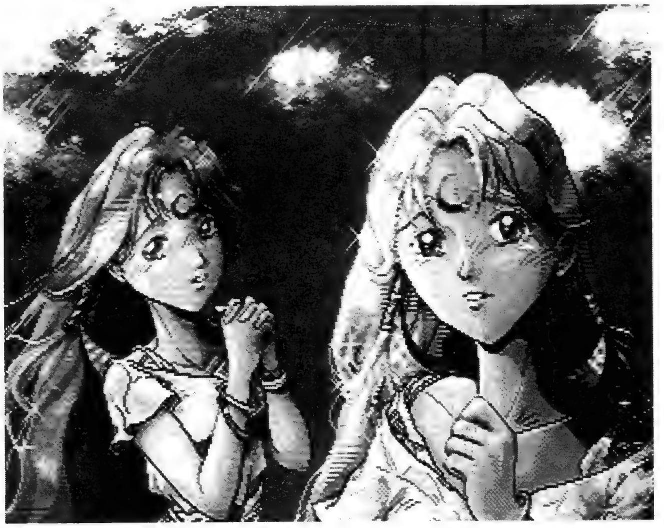
ただ、こうした音源の使い分けについては、あくまでも現在の情況にすぎない。山岸さんのお言葉通り、音源チップを搭載したHuカードが、今後開発されるかも知れないね。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

本誌14ページで紹介しているアイレム新作RPGのタイトルをつけよう!!

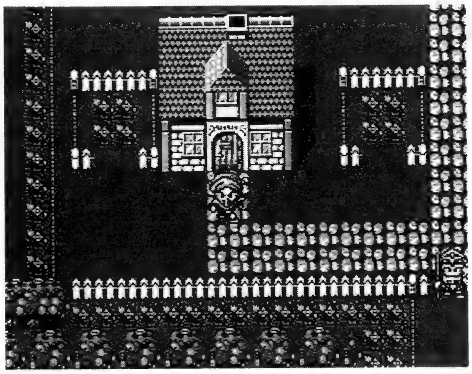
アイレム新作RPGタイトル募集!!



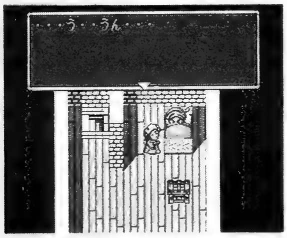
アイレムさんから発売予定のＲＰＧのタイトルをつけよう！ 14ページで紹介している記事とこのページを見て、これだと思ったタイトルが思い浮かんだら、官製ハガキに書いて右下の応募の決まりにしたがって応募してね。

タイトルの字数は特に制限なし。もしサブタイトルまで考えついたら、それもいっしょに書いてください。ストーリーから思いついたもの、主人公などキャラクターから思いついたもの、ビジュアルから考えたものなど、なんでもOK！

キミがこのゲームの名付け親になるっていうわけだ。もちろんスタッフロールにキミの名前も載っちゃうぞ！ さあ、どんどん応募しよう！

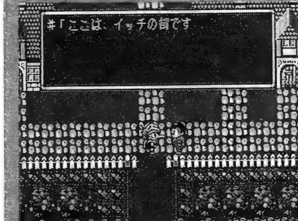


主人公は若き剣士ソレイユ



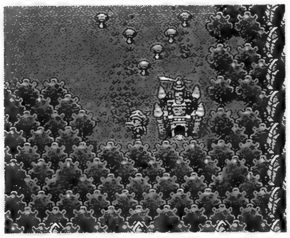
◀とがった鼻がポイントの、樹の民の血が濃い主人公ソレイユ。城の近くに母と2人で暮らしている。

イッチの街からスタート



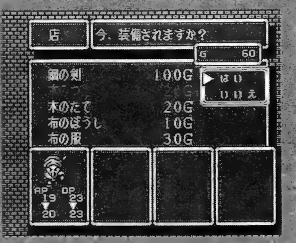
◀スタート地点となるのは、ソレイユの家がある、このイッチの街。まずは国王に会いに行って話を聞くことになる。

モザイク・マップシステム



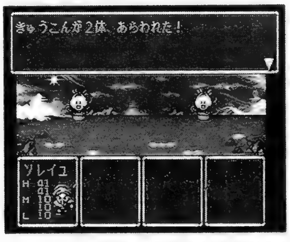
◀行った場所と行ってない場所の区別がつきやすいように、行ってないところはモザイクが処理してある。

装備がラクなシステム



◀武器や防具などは誰でもどんなものでも装備できる。いちいち誰が装備できるかチェックする手間もはぶけるね。

最大4人パーティで戦闘



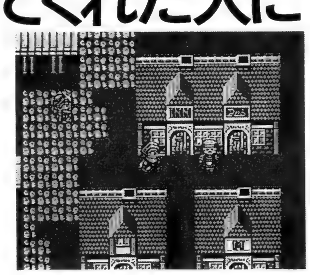
◀仲間を探せば4人までパーティを組んで闘うことができる。戦闘時の敵や味方のアニメ処理も楽しいぞ。

豊富なビジュアルシーン

◀オープニングを始め、ビジュアルシーンもたっぷり用意されている。ゲーム中のイベントも盛りだくさん。

ゲームタイトルをつけてくれた人に豪華特典をプレゼント!

ゲームタイトルの審査をするのはアイレムの高津氏、西村氏、小学館月刊PCエンジンの塚原編集長の3名。めでたくゲームタイトルが採用された人には、ソフトのスタッフロールに名前を掲載するほか、どこかにいるキャラクターに「タイトルをつけてくれたのは○○さん」というようなメッセージもつける予定。そのほか豪華な賞品も考慮中だからお楽しみに。



▲どこかのキャラのメッセージにキミの名前が…(写真のキャラは違います)。

応募のきまり

「アイレム新作RPGタイトル募集」に応募する人は、官製はがきに、キミの考えたタイトル（サブタイトルもあればそれも）、キミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、次のあて先に送ってください。

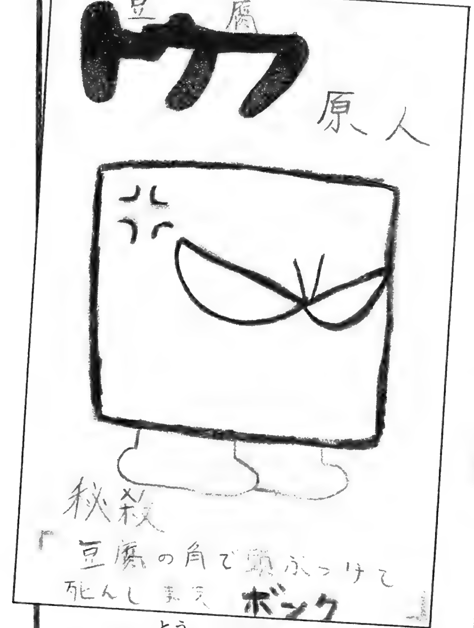
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「アイレムPRGタイトル募集」係まで。締切りは6月20日消印有効。採用者は、7月30日発売の月刊PCエンジン9月号誌上で発表します。

©1993 IREM CORP.

本誌5月号別冊付録「PC原人3世界征服ガイドR」募集企画

PC原人新キャラコンテスト

入選作品・当選者発表！ 合計5332通ものご応募、本当にありがとう！ 次回作も期待してね。



▲1等 岐阜県 鈴木栄一郎

賞品 秘密基地セット

▲わがままな審査員が全員一致して選んだ作品だ。そのアイディア、イラスト、下の文字まで、しろうととは思えぬ手際だぜ。

▲2等 山形県 八鍬津彦

▶青木コブ太氏、明貴美加氏、辻野寅次郎氏、僕久保氏の競作DUO－Rをあげるぞ。

◀裏にもユナが。

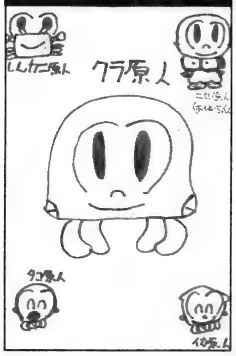
今回の募集は、超力作がそろったコンテストとなった。

審査員全員が一歩も譲らず、大激論とののしり合いの末、以上の作品が選ばれた。あまりの傑作ぞろいに、レッドカンパニーの4画伯が競作のDUO－Rを作ってくれた。本当にみんな、どうもありがとうーっ！ これからも原人をよろしくねっ！

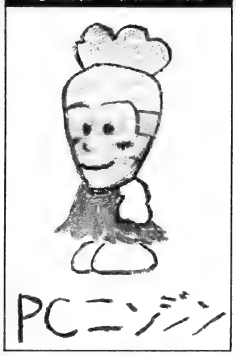
▶3等

好きなソフト3本をさしあげよう。

神奈川県 ひびけいいち



埼玉県 秋元大樹



静岡県 浅田武史

4等：CD電人テレカ（20名） 北海道 大塚健太郎／岩手県 小野寺潤／宮城県 田中元嘉／埼玉県 与曽井淳一／東京都 高原彩子／東京都 原田健博／神奈川県 松田公彦／静岡県 金田淳／静岡県 鈴木功平／長野県 小柳慶恭／石川県 中村信治／愛知県 鈴村美穂／愛知県 服部剛／岐阜県 亀田賢一／大阪府 本田明子／大阪府 岩永佳大／兵庫県 石口裕規／福岡県 安藤努／佐賀県 永石臣一／佐賀県 野中利治 以上の皆さんです。

なお、4等はCD原人シリーズ最新作、7月30日発売予定の「CD電人」のテレホンカードをお送りいたします。

本誌4月号募集企画

全部数えろ！ 点取り原人 お答え・当選者大発表!!

正解は338点!!

合計9761名もの応募、本当にありがとう。みんな一生懸命数えてくれた努力が伝わってきたぞ。さて、問題の解答だが、これは実は

（中央のイラストの中）デカ原人3人、PC噴人4人、PC美人7人、PC原人23人、カニ原人2人、チビ原人11人で合計283点。（イラストの外）PC原人3人とその他が各1人ずつで合計55点。
すべてを合計して338点。これが正解です。

正解率が2割以下。よおく問題を読んでほしかったのだが、①得点表の中の原人たち、②タイトルの脇にいる原人、③58ページ左下にいる原人、の点数が加算されていない人がほとんどだった。問題には58、59ページにいるすべての原人のポイントの合計（賞品の中にいる原人は除く）と書いてあったのだ。

ちなみに、得点表内の原人は合計45点、残り2人の原人をたして10点の合計55点をイラスト中にいる原人のポイントと合わせたものが答え。もう一度、数え直してみてね。

当選者

A賞. メモリベース128＋バーチャルクッション＋コードレスマルチタップセット（1名）
北海道 五十嵐肇

B賞. コードレスマルチタップ＋コードレスパッド2つ（3名）神奈川県 熊谷菊五郎／大阪府 吉村和久
兵庫県 熊岡浩二

C賞. バーチャルクッション（5名）岩手県 菊地福太郎
埼玉県 青木朋博／千葉県 川人聡／
東京都 宇野沢浩之／香川県 松浦敬

D賞. CD電人テレカ（200名）
宮城県 森孝之ほか199名の皆さん

E賞. PC原人ノート（300名）は発送をもって発表に替えさせていただきます。

怖いの…大好きっ!!
大特集 ミステリー
こわごわ…だけど興味シンシン、謎と不思議の世界。
ミステリーの謎に挑む
いまだに解けない世界の謎ほか、あらゆる謎に挑戦。
プレゼントつき謎ときコミック
ガラスのシンデレラ殺人事件
ストーリー中の証拠から犯人を推理せよ!!
別冊付録 新書判・128ページ
ミステリアスワールドスペシャル
奇奇怪怪
コワ〜イ学校のウワサ大特集。
6・7月号連続 読者全員サービス
キノッピーTシャツ
ワールドカップグラフ
一次予選突破!
日本代表、その戦いのすべて
キャラクターグッズプレゼントつき
クレヨンしんちゃんグラフィティー
「ジュラシックパーク」「スーパーマリオ」ほか
夏休み映画 先どり 完全詳報
TVゲーム新世紀 メガドラ2 vs PCエンジンDUO-R
小学五年生 7月号 6月4日ごろ発売
定価480円(税込)※タイトル・内容は変わることがあります。

巻頭とじ込み
だれよりも早く
君を勝利に導く!!
GB版
ゼルダの伝説
大公開
攻略チャート
映画
スーパーマリオ
SFXの
舞台裏
Super mario
◆松村邦洋公認
結成!!
小六電波少年団
独占インタビュー
長嶋 一茂
小学六年生 7月号 6月4日ごろ発売
定価480円(税込)

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.III.

A列車で行こうIII

百万ドルの夜景のために

アートディンク
6月11日発売／9800円

いよいよ発売まであと数日となったPC期待の鉄道経営シミュレーションゲーム『A列車で行こうIII』。いままでのPC、いや家庭用ゲームハードでは楽しめなかった、まったく新しいタイプのゲームだ。
決して簡単なゲームではない。いままでに遊んだどんなゲームとも違うから、慣れるのには時間だってかかるだろう。ひょっとしたら、めんど臭いと思って投げ出す人だっているかも知れない。
それでもあえて言いたい。このゲームは、確実に遊ぶ価値があると。
そこで今月は、ゲーム序盤の進め方完全紹介と、ゲーム中盤以降で役に立つテクニックを初心者にも分かりやすく紹介していく。ぜひ、君のプレイの参考にしてほしい。
物を創る喜び。このゲームには、それがある。そしてテレビの中に広がる世界は、きっと君を虜にして離さないだろう。
TAKE THE "A" TRAIN III　百万ドルの夜景のために。

©ARTDINK　PHOTO オリオンプレス

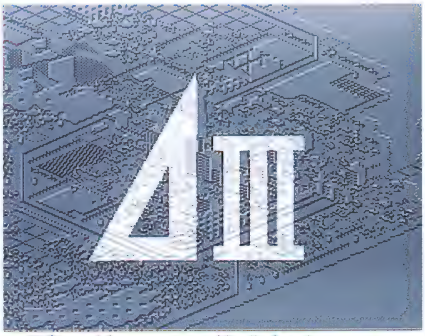
STEP 0 ようこそ！AIIIの世界へ!!

今までにない力ったタイプのゲーム、AIIIの楽しみ方

ついに発売まであとわずかになったAIII。みんな、もうメモリベース買ったかぁ？　発売日前に買っておいたほうがいいと思うぞ。もちろんセーブくんでもOKだ。それとマウスもあったほうが便利だと思うよ。

さて、今月は今までに紹介してきたゲーム序盤の攻略法のまとめ、そしてゲーム中盤の攻略法やテクニックを紹介していこう。けっこう難しめの内容だけど、ここに書いてあることを理解すればゲームを楽に進めることができるようになるはず。ぜひ、よく読んで理解してね。

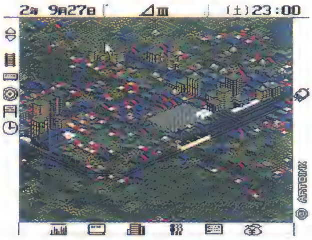
今までPCエンジンを始めとする家庭用ゲーム機では楽しめなかった新しいタイプのこのゲーム、最初は大変だと思うけど、慣れれば絶対に面白い!!ってなわけで、みんながんばって遊んでねぇ〜。



▲海外でも賞をとるほどの高い人気を持つ…って、しつこい？　でも、それだけ面白いのだ。

目的を持ち、長期的都市計画を考える…

さて、ゲームを開始する前の心構えみたいなことをちょっと書こう。当たり前だけど、まず取説をよく読む。覚えるべき要素の多いゲームだから、しっかりとね。今まで本誌で紹介してきた記事も合わせて読むといい、かもね!?　周辺機器をセットしたらいよいよゲームスタート。マップをセレクトするとそこには広大な土地が広がっている。さぁ、線路を敷き、駅を建て、街の開発スタートだ!!　…の前に、ちょっと待って考えてほしい。君はどんな街を作りたいのか、どんなふうに電車を走らせたいのか、なによりどんな街に住みたいのか？　適当にゲームを進めてもそこそこ街は発展するだろうけど、明確なビジョンを持って開発したほうがいい街ができるに決まっている。マップをにらんで、街作りの青写真を描いておこう。とくに、線路は将来どこにつなげていくかを考えて敷くように。コレはきちんとやらないと確実に後悔することになるだろう。無論最初から全てがうまくいくわけはない。失敗してもあきらめない根性を持つ、これが一番重要だ。



◀自分の理想に近づける…これも面白さ。

■このとじ込み付録の使い方

本の真ん中の針金（ホッチキスの針ね）を外し、このページ全体を外して新たにホッチキスで閉じるとあら不思議、な〜んと完全な付録になるのだ。やった〜!!　今月の月Pはスト II'、カブ伝、んでもってこのAIIIの、なんと豪華3本立てだぜ。これなら母さんもバッチリ…かどうかは分からないけれど、外したほうが見やすいからめんどくさがらずにやってね。ついでに今まで紹介してきた号を揃えてゲーム攻略に挑むと、なおいいかもしれないぞ。

念のために書いておくけど、AIIIでセーブするにはメモリーベース128か光栄のセーブくんが必要だ。セーブしないつもりなら、なくても遊べるけどね。

マップの選択でゲームの難しさが変わるぞ！

ゲームのマップは全部で19。一癖も二癖もある個性的なマップばかりだ。中には最初から用意された電車の動きを眺める、環境ビデオ的なものもあるぞ。どのマップからでも遊ぶことはできるけど、マップによってゲームの難易度が随分変わるから初心者は「ニュータウン構想」などの簡単なマップを選ぼう（詳しくは74ページ参照）。人口増加率などが違うのだ。

◀スゴロク風マップ。スタート地点からマップに描かれた数字を辿り、ゴールを目指そう。

マップ名	難易度
ニュータウン構想	★
ベイエリア	★★★
リゾート開発	★★
地方都市再建	★★★
リコンストラクト	★★★
ダウンタウン再編	★★★★
明るい農村	★
湖のある街	★★★★★
未来都市計画	★★
オリンピック村	★★
霧の都	★★★★★
栄冠は君に	★★
過密都市を救え	★★★
向こうは広いぞ！	★★★★
美しき国立公園	★★★★★
グリッドプラン	★★★
双六鉄道	?????
主役は列車	★★★★★
MAP 1 開発見本	★

STEP 1 まず何をやるべきか？

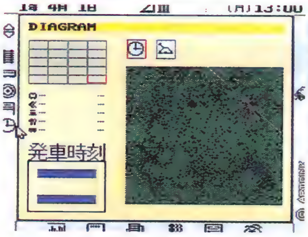
ニュータウン構想を例に、ゲーム序盤を攻略

ゲームを開始して、まず最初に悩むのは何をやっていいか、何をやるべきか、ということ。今までに紹介してきたように、AIIIにはこれといった目標はない。何をやろうが自由。でも逆にそれが難しさでもある。そこで、ここではマップ1、「ニュータウン構想」を例に、最初の1時間に何をやるべきかを紹介していこう。おっと、このゲームにはコツはあっても王道はない。あくまで参考として読んでちょーだい。

さて、まず選んだマップをサテライトなどを使って観察する。とくに各マップに必ず1つは配置されている駅（外部につながる線路を持つ）と、人口の集まっている場所は要チェックだ。地形にも注意。山の多いマップなどでは線路を敷く場所が制限されるから、それに合わせた都市計画が必要。

問題は鉄道の敷き方だ!! 基本は今あるものを利用する!!

実際の線路の敷き方だが、最初からある駅から、近くにある人口密集地域へ敷くのが基本。そのためにはある程度線路を作りかえることになるが、まぁしょうがない。今ある駅を旧駅とすると、新駅は1画面程度の距離に作るのがいいだろう。この段階ではそれほどの乗客は見込めないので、ある程度儲かるようになるまでは線路は単線で十分。おっと、線路を敷くとき、民家の上を通るようなライン取りだと土地の買収費が余計にかかるぞ。ささいなことだが、無駄なく敷くのが鉄則だ。

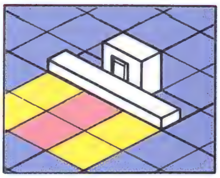


▶事前に考えた青写真にそって鉄道を敷くように。

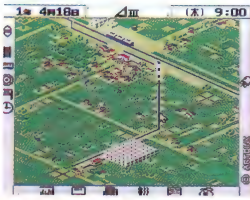
▶最初からある線路を改造し、このようにする。今あるものを最大限に利用したほうが楽だからね。

駅は2本の線路に効力を持つ

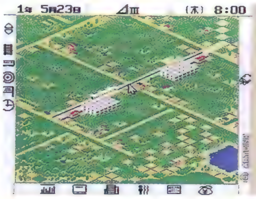
横の線路の改造は、1つの駅は前2ブロックを通る電車を停車させることができるのを利用している。簡単に言うと、駅1つで2本の電車を同時に停車させることができるのだ。どうでもいいようで、コレは非常に大切。後でも触れるが、覚えておこう。



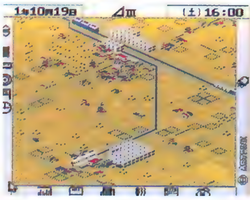
街の発展の差



◀上で紹介しているすでにある駅から線路を敷いた場合。

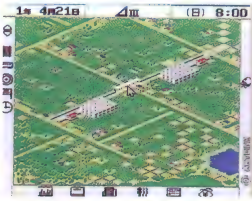


◀ほとんど変化は見られない。しかし、乗客数は増えている。

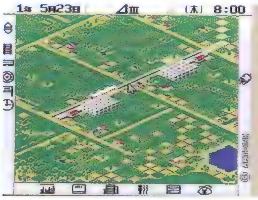


◀半年後、街が発展しているのが分かるだろうか？

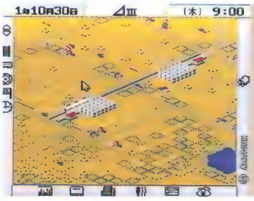
1カ月後　3カ月後　1年後



◀なにもないところに資材を運び、実験を開始する。



◀まったく変化は見られない。乗客数も増えていないし。

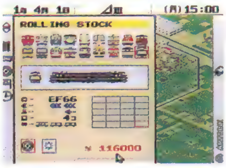


◀半年後。開発はまったくされなかった。資材も減っていない。

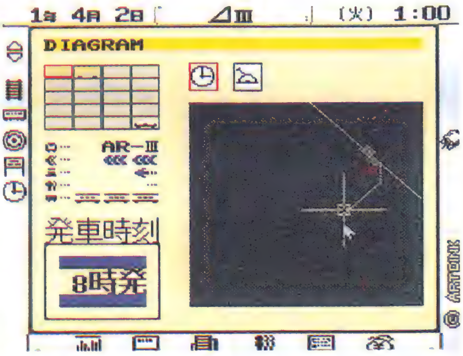
上の2組の写真は、最初からある駅（ある程度人口のある街）から線路を敷いた場合の発展と、まったく何もない場所に線路を敷いた場合の発展の差の実験だ。写真ではほとんどその差は分からないだろうが、街から線路を敷いた駅は確実に発展している。

電車の配置、そしてダイヤグラムの設定

次にすることは電車の購入、配置、そしてそれをコントロールするダイヤグラムの設定だ。電車は3両編成の高速型ならなんでもいい。あえて言うならAR−III。もちろん2両編成や低速型でもいいのだが、あとでめんど臭い思いをすることになるだろう。貨物列車も同様の条件で買うと、同一線上で走らせるときなど運用が楽になるぞ。ダイヤグラムは今の段階では、まったくと言っていいほどいじる必要はない。とりあえず各駅を8時出発（つまり一日片道運行）に設定。8時という時間が一番乗客が集まるのだ。もちろん各駅1時間停車でガンガン動かしてもいいけど、経費が大変。



▲客車よりは貨物列車を買うのが先。詳しくは下を読んでちょ。

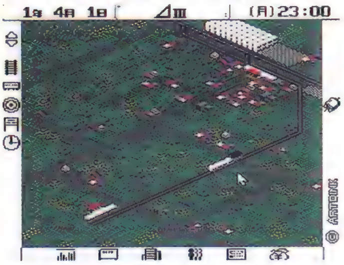


▲単線であればポイントの切り替えは不必要。各駅の発車時間は8時出発が無難といえば無難。

資材の確保を急げ!!

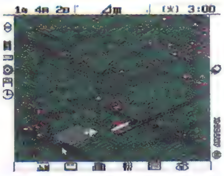
街が発展するために不可欠なのが資材。例えば新しく作った駅の横にマンション建てようとしても、資材がなければ「資材が足りません」と言われて建てることができないのだ。

話が前後するが、駅を作ったらまず貨物列車を購入し、旧駅から資材を運ぼう。ちなみに資材はあらかじめそれを置く場所がないと駅に資材を詰んだ列車が到着しても降ろすことができない。資材置場用の土地を購入しておこう。資材置場は10ブロックもあれば十分だ。ただし、あまり駅のそばにつくらないように!! 詳しくは後述するが、ある程度距離をおいたほうが得なのだ。


▲ゴトンゴトンと資材を運ぶ。この間はだまって見ているしかない。男はだまって背中で勝負ってヤツだな（大ウソ）。

もう1つ注意。資材は自分の財産ではない。だから、これを使うのも自分だけではないのだ。

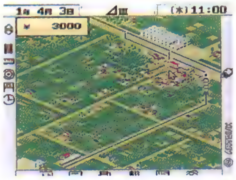
▼ある程度（だいたい7ブロック以内）離れたところに資材置場は作るように。

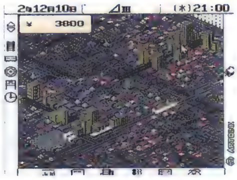


土地の購入について

資材を置くために資材置場が必要。って言っても、厳密には資材置場というものはない。自社の空いている土地に勝手にガンガン置かれちゃうのだ。

で、その土地だけど土地購入のコマンドで買うことができる。気をつけるのは、土地は街が発展すると値上がりするってこと。必要な土地は早めに買っておいたほうがいい。逆に言えば、それを利用して土地転がしも可能なのだ。



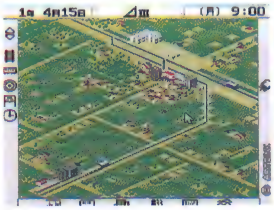


マンション、貸しビルを建造しよう！

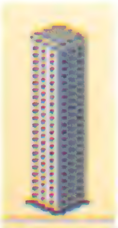
資材を運び終わったら、客車を運行しよう。多分それほど乗客は乗っておらず、売り上げは赤字になっているはずだ。これは序盤ではしょうがないことだが、マンションや貸しビルを作ることである程度は解消できる。また、この2つはほぼ確実に利益をもたらしてくれる。作って決して損はない。

基本的に新しい駅を作ったらセットでマンションと貸しビルを建てるぐらいでもいいだろう。これで一通りの作業は終わった。街は発展してくれるかな？

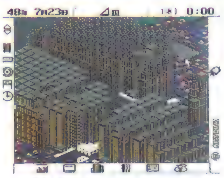
▶お金はかかるけど、未来への投資と思えば安いもんだ!?


◀ささやかながら、君の街はできた。より巨大な街を目指し開発を続けよう。

貸しビルは階数も指定可能！



貸しビルは他の子会社と異なり、何階建てにするかを設定できる。最低は5階で、最大は30階。このゲームの楽しみの1つに、30階建ての高層ビルを建てるってのがあるくらいだから、お金に余裕ができたら建てよう。


▲高層ビルは見ているだけで気持ちい〜のだ。

コーヒーブレイク

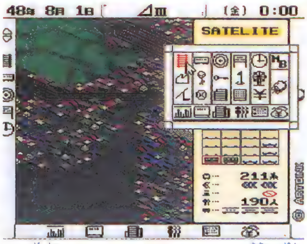
このゲーム、実はけっこう待ちの時間が多い。ここまで書いてきたことをやったら、しばらくぼけーと街が発展していくのを眺めていよう。うまくいけば資材がどんどん消費され、新しい家がぽろぽろと建っていくはずだ。これが嬉しいんだ。資材の補給は忘れるなよ。

リポートウインドウを活用せよ！

自社が運営する鉄道や子会社の儲け、そして経費などの細かいデータを確認することができるリポートウインドウ。

別にこれを見なくったってゲームを進めることはできるのだが、どうプレイするべきかの指針を与えてくれる重要なデータが多い。マメにチェックするように。

おっと、ウインドウには意外な効果のあるものもあるぞ。

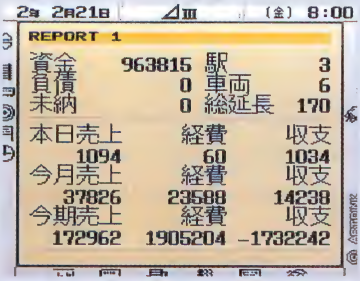


▲自社のデータだけではなく、街の人口なども知ることができる。

REPORT 1 鉄道部門会計報告

このウインドウでは、鉄道部門の売上、経費、収支などをみることができる。とくに重要なデータは…。『資金』、自分の持っているお金。なくなるとゲームオーバーだ。『負債』、銀行からの借金。返済日にはお金を返さないといけない。『未納金』、払わなければいけない税金のこと。税金については下で詳しく説明しよう。『本日売上』、0時から24時までの売上金。経費や収支も表示される。極めて重要な情報だ。

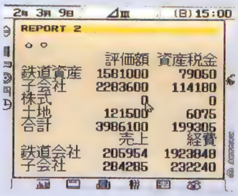
それと、このウインドウを出した状態では普段より早く時間が経過する。待ちの時間はこれを出しておくと便利。



REPORT 2 全体収支報告

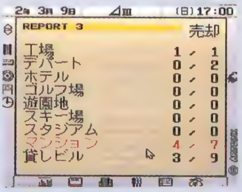
会社全体の資産や収支を見ることができる。子会社の動向を知りたいときはこのウインドウを見よう。重要なデータは…。『資産』、会社の総資産。また、それぞれにかかる税額も表示されている。『収支』、会社の総収支。『支出』、会社の総支出。って、これじゃそのまんまだね。とにかくここで赤字をだしている部門をチェック、改善の余地を探し健全経営を目指そう。

このウインドウを出している間は、時間は止まっている。



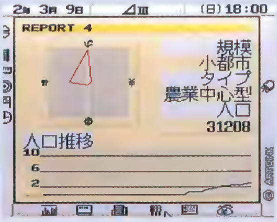
REPORT 3 子会社売買

現在マップ中にどんな子会社がいくつ建っているかを表示するウインドウ。表示される子会社は他社のものも含む。また、自社の子会社を売却したり、他社の会社を購入することもできる。さらに、自社の子会社を売却するとき、各子会社別の支出を見ることができる。業績不振の子会社のある場所は、問題があると考えよう。



REPORT 4 都市環境

街全体の発展度、環境を表示する。『規模』は街の発展度を5段階で評価したもの。『タイプ』はどの産業が盛んかを表示。『人口』は住んでいる人の数。増えれば列車の利用客が増える。『人口推移』は人口の移り変りをグラフ化したもの。レーダーチャートはタイプをグラフ化したもの。どれも側面的に鉄道経営の参考になる。

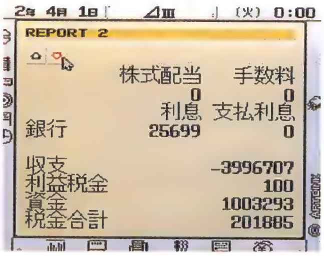


税金について…

決して尻尾を出さなかった悪党、アル・カポネすら税金の前には敗れ去った。ひょっとしたらこの世でもっとも恐ろしいかも知れない税金。もちろんこのゲームの中でもそれはある。しかも最高に恐ろしいヤツが…。税額は毎年3月31日に決定される。そして、2か月後の6月1日にその金額が徴収される。このときもし手持ちの予算で払いきれないとその場で会社は倒産することに…。その税額の算出方法だが、資産（土地や子会社などの物）の評価額の5％と、利益（儲けね）の50％の合計金額となる。序盤ではそれほどでもないが、街がある程度発展し、そこそこの利益が出るようになっているとそれなりの、そして高度に発展しているならかなりの金額を取られてしまうわけだ。はっきり言って非常にツライ！　しかも、これをさける方法は残念ながらない。ある程度の節税は可能なんだけどね（詳しくは73ページ）。

う〜む、カポネが捕まるわけだ。

▲泣く子も黙るのが税金。3月になったら注意しよう。



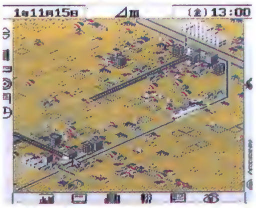
◀例えば税額が決まったあとに出費がかさみ、お金がなくなったとしよう。

▶当然税金は払えない。するとあっという間に会社は倒産。……ムゴイ。

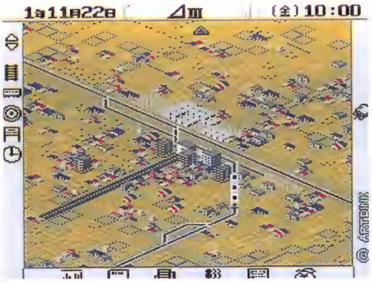
STEP 2 さらなる発展のために…

より素晴らしい街作りのために!

さて、街の基礎は完成した。わずかながらも儲けも出てきているだろう。いよいよ本格的な街の開発スタートだ。とはいっても、何度も書いたようにAIIIにはこれだ!! という目的はない。君の好きなように進めていけば、それがベストなのだ。そこで、ここからは君のプレイの助けとなるであろうテクニックを紹介していく。参考にしてほしい。



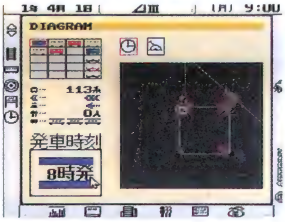
▲街の基盤が出来上がったら、いよいよ開発スタート。君の理想の街を作ろう。



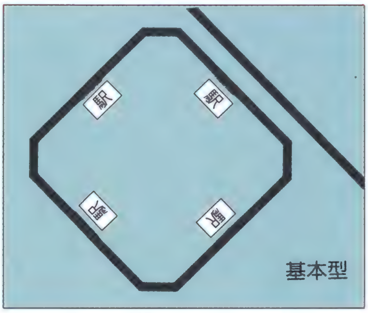
◀お金稼ぎを目指すか、都市の美観を求めるか…悩むところだ。

列車運行術をマスターすべし!!

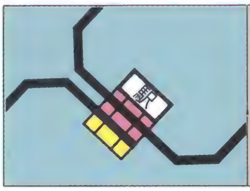
あらゆる要素を持つAIIIだが、基本は鉄道経営。つまり鉄道の運営さえきわめれば、もう勝ったも同然というやつだ。では、どうやったら効率のいい鉄道を敷くことができるか? 詳しくは後述するが、まず環状線をつくることを奨める。環状線の最大のメリットはダイヤグラムなどの変更をほとんどしなくても運用できるということ。ステップ1で紹介した線路も、この環状線を目指したものだ。



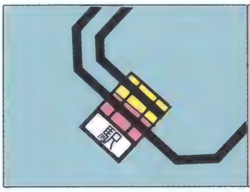
◀環状線は駅をつくる順番も重要。旧駅のつぎに新駅がくるようにする。



ここで注意するのは、環状線の内側に駅を配置するということ。図を見てもらえば分かると思うが、駅が内側にある場合は、そこから新たな線路を敷くことができる(駅は前方2本の線路に効力を持つ)。外側では環状線自体が完結したものになってしまうのだ。



◀駅が内側にあれば、外にもう1本線路を通し、そこから新たな環状線を作っていくことも可能になる。

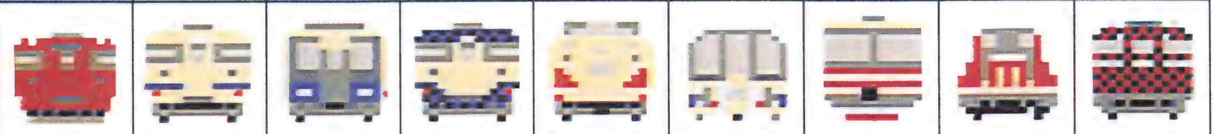


◀しかし駅が外側にある場合は、環状線の内側にしか線路を敷くことができない。些細なことだが損。

列車の儲けは駅間の距離が離れているほどいいことも覚えておこう。環状線なら、なるべく大きいものを作るのが理想だ。

下の電車データなどを眺めながら、どうやれば効率がいいのか考えてほしい。

列車一覧



キハ40系	415系	211系	113系	381系	AR－III	西5000系	DD51	ED76
2両	3両	3両	3両	2両	3両	3両	2両	2両
400名	580名	640名	640名	470名	600名	600名	2個	2個
駅通過 ×	駅通過 ×	駅通過 ×	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○
低速	低速	高速	低速	高速	高速	低速	低速	高速
33000千円	53000千円	70000千円	80000千円	98000千円	250000千円	80000千円	46000千円	73000千円

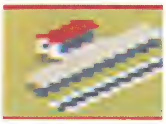
201系	205系	キハ82系	117系	EF6524	近30000	名70000系	EF62	EF66
3両	2両	2両	3両	3両	2両	3両	3両	3両
600名	440名	420名	580名	470名	460名	560名	4個	4個
駅通過 ×	駅通過 ×	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○	駅通過 ○
低速	高速	低速	低速	高速	低速	低速	低速	高速
5000千円	46000千円	53000千円	90000千円	180000千円	50000千円	90000千円	76000千円	116000千円

駅のもたらす効果

駅の持つ役割はまず電車を停車させること。そして、それ以上(?)に重要なのが周囲を発展させる効果があるということだ。例えば新しい駅を作り、電車を運行するとその周囲に家やビルがポツポツと建っていく。嬉しい瞬間だ。

その駅の発展だが、大雑把に言うとその駅を降りた人の総数によって決定される。つまり、降りる人の少ない駅は発展が遅いということ。新しい駅を作るときすでに発展した駅から線路を敷くようにするのはこのためだ。あまりお薦めはできないが、1か所に駅をいくつか集中して建てるのも街の発展をうながすぞ。

駅　舎



値段的に安く、また建設のための必要な資材の量も少ない。町を大きく発展させたい人は、駅ビル建設のための布石として使った方がいいぞ。

駅　ビ　ル

高価な駅だが、ある程度街が発展すると、この駅から道路が作られるという特徴を持っている。はっきり言って、絶対お薦め!!

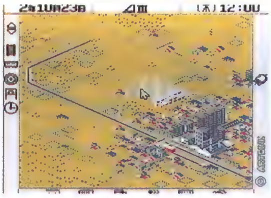
◀2つの駅の発展の差は明確だ。この写真はニュータウン構想の最初からある駅を後述する1ブロック走法を使って発展させた例。

◀そしてこちらが駅ビルの場合。どちらも期間はおなじ3か月間。道路の持つ効果はこの下で詳しく紹介していこう。とにかく駅ビルはお得。

駅ビルを作るために……

駅ビルのほうが街の発展のためにいいのは分かったかな？ところが、この駅ビルにもデメリットがある。1つは建築費が異常に高いということ。そして、最大のデメリットは資材がないと建てられないということ。駅舎はマップのどこかに資材があれば建築可能だが、駅ビルは違う。つまり、駅ビルを作るにはその周囲に資材を運ぶ必要があるのだ。

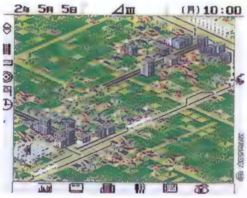
▲え〜、資材ないといけないの？駅ビルを作るために駅舎を作るなんて間抜けなことに…。



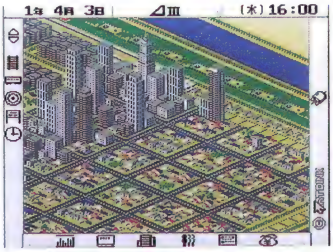
▲これをを回避する方法はないが、資材の有効範囲（後述）を把握することである程度は防げる。

道路は大切にね!

道路はプレイヤーが自分で敷設できるものではない。駅ビルを建て、ある程度街が発展すると、駅ビルの背面から一直線に、自然に作られるものだ。道路は、それ自体が駅と同じ効力を持っているので、道路ぞいの地域は駅前と同じように発展する。もし、延長線上に建物などがあったら、あらかじめ買収してサラ地にもどしておこうぜ。

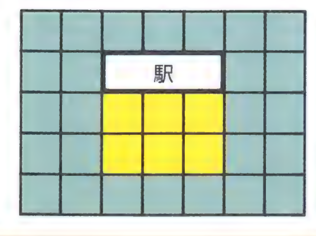


◀道路の延長線上に建物があると、延びない。

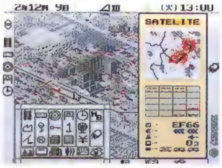


駅への接続を覚えよう!!

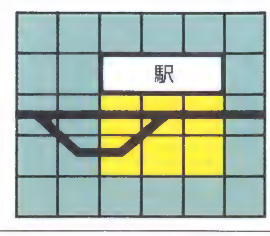
前記したように駅は前方2本の線路に対してその効力を持つ。細かく言うと、駅のホーム側、3×2の6ブロックに影響する。ただし中央の2ブロックだけは駅に対して平行な線路を敷かないと電車は停車できない。もっとも、これをうまく利用することによって、駅通過不可能の電車を通過させることもできる。細かいテクニックだが、役に立つので覚えてほしい。また、環状線などでは駅を建てる場所も大切だ。計画を持って作ろう。



▲中央の2ブロックに対して平行なら、両端は斜めでも電車を停車させることが可能。もちろんホーム側のみ。



▲駅の運営は簡単なようでけっこう難しいもの。

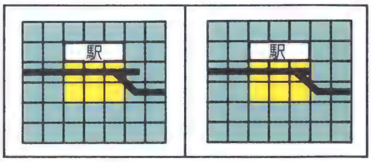


◀駅の中央にポイントを作る。通過不可の電車にこのポイントを走らせれば、見事にこの駅を通過してくれるぞ。

秘技!折り返し運転

折り返し線ならともかく、それ以外の駅では電車を折り返し運行することはできない。それを可能にするのがこの技。

ポイントを作り、その直前から線路を撤去すると1ブロックだけのポイントが残る。これも立派なポイントだから、この短い線路に進路を設定すれば、電車はそこで折り返し運転をするのだ。これを駅の前で作れば折り返し運行が可能に。

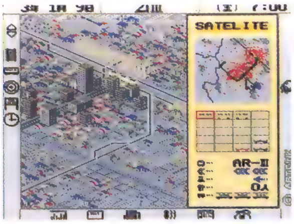


▲駅の端に1ブロックポイントを作るのが重要。真ん中では通過になるぞ。

資材の運用と活用法

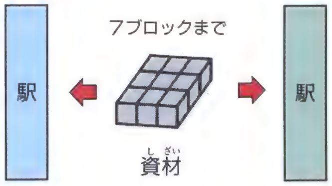
資材を大切にしないヤツぁ、死罪…ってのは先月どっかのバカが言ってましたね。でも、それほど資材が重要なのは本当。なにしろこれがないと街はこれっぽっちだって発展しないのだ。そこで重要なのが、資材をいかに効率よく運用するかということ。一言で言って、これは非常に難しい。ある程度の慣れを必要とするからだ。基本は資材が足りなくなったら客車の変わりに貨物列車を動かすことだが、資材用の鉄道を敷いてもいい。

資材は、使われる場所からある程度離れた場所に置いてあってもいい。厳密に言えば資材は7ブロック先まで届く。これを利用し図のような配置も考えられる。



▶待ちの時間の時も、資材の残量だけはマメにチェックするように。

例えば、駅間の距離が14ブロックなら、その中央に資材置場を作ることで2つの駅に資材を供給することが可能となる。

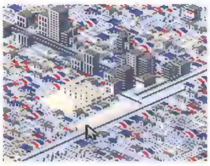


ただし、この図のような配置では駅の反対側には資材は届かない。このあたりの兼ね合いが難しいぞ。

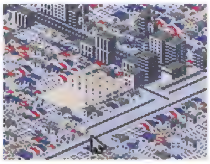
問題は資材置き場の確保だ!!

資材を難しくしているもう1つの要素が、置場の確保の問題だ。前記のように、資材は自社の空いた土地に置かれる。例えば将来ビルを建てるつもりで確保した土地、1ブロック走法のために一時的に撤去した鉄道の跡地にも資材は容赦なく置かれる。資材が置かれたらそれを運び出すか、自然に消費されるのを待つかしかないのだから、これはかなり厄介。うまく対処しよう。それと資材置場はちょっと駅から離れたところに作る。これはせっかくの発展すべき土地を、殺してしまうのが惜しいから。

▲5ブロック程度離れた場所に資材置場を作ろう。駅の周りは有効に使いたいもんね。



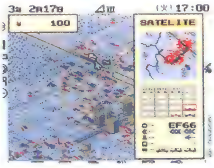
◀資材を置かれない土地の確保法として、空いた土地に…。



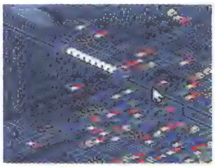
◀このように線路を敷くのも手だ。多少経費はかかるけど。

マップ外部から資材を搬入

さて、どうしても資材が足りないというときのための緊急手段を紹介しよう。名付けて「資材ガメガメ大作戦」。どのマップにも外部とつながる線路がある。ここに無理やり自社の貨物列車をのせ、そのまま外部へ送り込む。うまくいけば、大量の資材を運んできてくれるぞ！



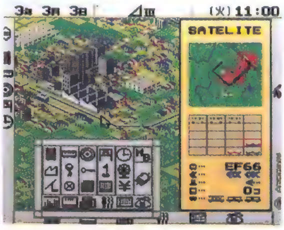
▲この線に貨物列車をのせる。他社の貨物列車の後ろくらいがいいだろう。



▲うまくいけばこのように運んでくれる。タイミングは各自研究せい!!（無責任）

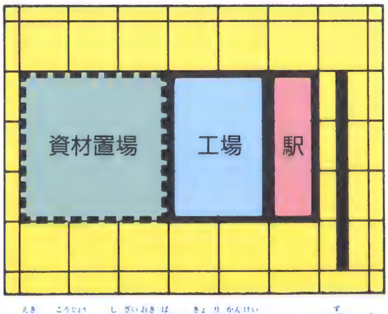
工場の操業は難しいぞ

資材を確保するもう1つの方法が、工場を建設、自社でまかなうって方法。少なくてもガメるよりはマシだが、これもけっこう難しい。工場で生産された資材は工場に備え付けられている置場に8つまでストックされるが、それ以上になると工場は稼動停止、業績の悪化となる。それにもまして、この段階では資材は自社の財産。つまり、自分で使うことはできるが街の発展のためには使われることがないのだ。これを回避するには、工場から資材を運び出してやる必要がある。



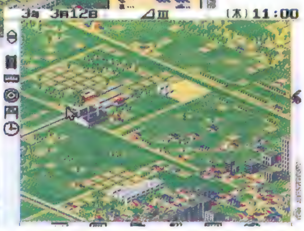
◀工場は高値で売れるので、資産としての価値も高い。積極的に作ってもいいぞ。

工場から運び出された資材はその段階で売却されたことになり、工場の儲け、そして街の発展のために使われるようになる。その運び出しだが、駅が工場の近くにあるならそれほど問題ではない。ただし、この工場より駅の近くに資材置場があると、貨物列車はそこから資材を運び出してしまう。これでは意味がない。



▲駅、工場、資材置場の距離関係は、この図のようになっているのが理想的。

◀基本的に駅のすぐそばに作るようにしたほうがラク。

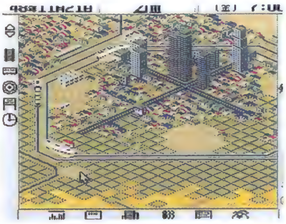


▶あるいは、工場専用の駅を作ってしまう。こっちはもっとラク。

そこで駅からの距離でみると、工場より資材置場を遠くに配置することが必要になってくる。図はその極端な例。できればこの場合は工場の生産率に合わせて電車を動かす必要がある。あえて2両編成を使うとかね。もっとも工場の資材置場に資材が降ろされることはないけど、経費を考えると気を配ったほうがお得。

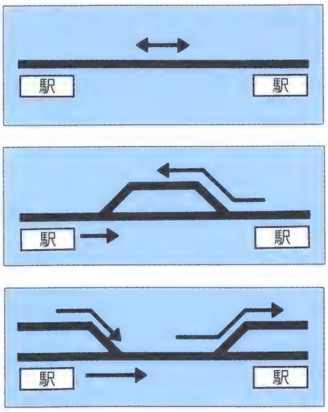
線路の敷き方

AⅢはあえて言うならシミュレーションに属するジャンルだが、パズルゲーム的な要素もある。それが線路の敷き方であり、それをコントロールするダイヤグラムの設定法。
最も悩む部分であり、そして成功したとき最も嬉しいこの部分を完全に紹介することはできないが、線路の基本的な敷き方のテクニックを紹介しよう。基本はなるべくダイヤグラムを設定する必要のない線路であり、単線を主体とした経費のかからない線路だ。マスターしてね。



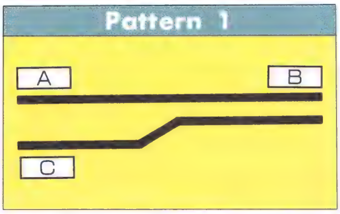
2駅を結ぶ単線

2駅を結ぶ単線については先月で紹介済みだが、一応復習しておこう。
一番上の図はたんなる単線。電車1本しか運用できない。だが、中段のように一部複線型にすれば、電車を退避線ですれ違わせ、2本運用できる。下段は1つの駅に2両の列車が止まることができるのを利用、同時に運行させる。

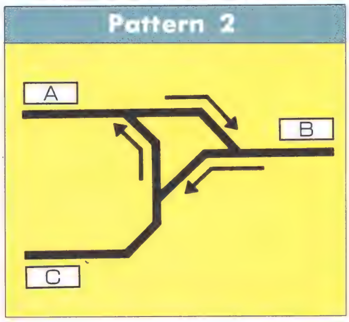


複数駅を結ぶ単線

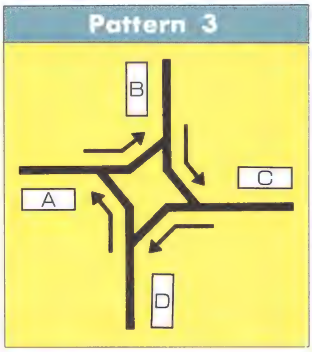
パターン1は2駅を単線で結ぶ方法の応用。単純で作りやすいが、線路の連結がなく自由度は低い。
パターン2が複数駅を結ぶ基本形。この敷き方の最大のメリットは、ポイントの切り替えの必要がないこと。



電車の、ポイントを指定されないかぎり直進する性質を使ったものだ。A駅を出た電車は順にB、Cと移動してくれる。また、停車時間を調整すれば駅数以上の車両を運用可能。パターン3も同じ。この方法なら論理的にはかなりの駅をサポートできる。問題は中央にかなり複雑な線路ができてしまうこと。



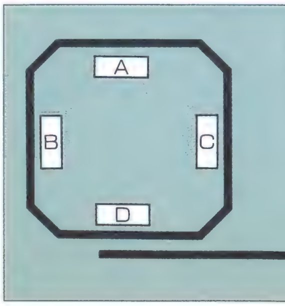
一度手をつけるとそれを修復するのが大変になるので、ある程度数をひかえたほうがいい。
また、街と街の距離が開くのも問題といえる。



理想は環状線!!

以上の点を考えると、もっとも複数駅をつなぐのに優れているのは（少なくても運用が簡単という点では）環状線ということになる。最大のメリットはポイントが少ないこと。また、将来的に線路の規模を大きくするときの拡張も比較的簡単。見た目も綺麗で、いかにも線路っぽい。まず環状線を作ることを目的にゲームを進めるのを勧める。効果的な環状線の作りかたは、発展した駅から新駅へつなぐようにすること。そして駅ビルを建て、環状線内で十字路を作れるようにすること。

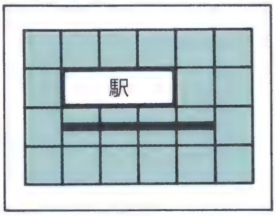
▲マップ1、開発見本はまさに理想的な環状線。このマップをよく見て、作り方の参考にするといいだろう。

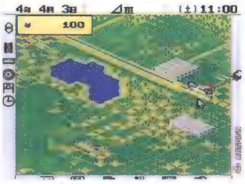


図のように駅の外側から線路をのばして新たな環状線につなぐのもいい。

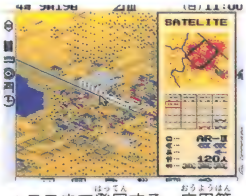
極意!!1ブロック走法!!!!

ここで、これを知っているだけでゲーム進行が1万倍ラクになる（当社比）テクニックを紹介しよう。その名も1ブロック走行。前記のように街の発展は駅を降りた乗客の総数によって決定される。多少人数が少なくても早いターンで客を降ろせば街は発展するわけだ。そこで、駅の前に1ブロックだけはみ出した線路を敷く。ここに電車を走らせ、ほおっておくと…劇的に街が発展していくぞ!!





▲この状態でほおっておく。するとあっという間に…

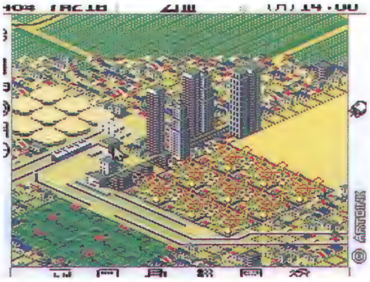


▲ここまで発展する。応用範囲の広い技だ。絶対覚えよう。

STEP 3 会社経営の行い方は?

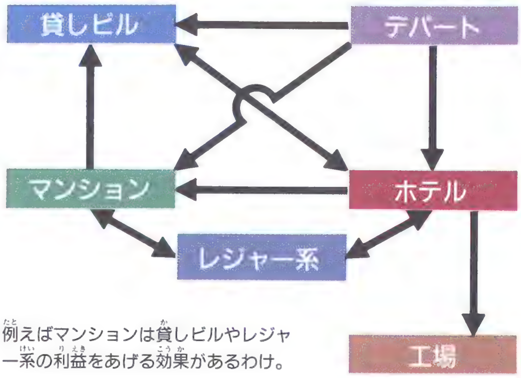
AⅢの世界の経済学

さて、AⅢにおける経済とは大きく分けて子会社の運営、銀行からの資金借入、株式相場などになる。この中で直接プレイにかかわるのは子会社の運営。街の発展を助け、そのうえ利益まで出してくれるという非常にありがたい存在だが、一歩まちがえばその子会社が自分の首をしめることになることも…。運営には十分に気を配ってね。横の相関図は子会社の相乗効果を図式化したもの。子会社を運営する際の参考にしてね。



▲子会社は、街の美観を整える効果(?)もある。いっぱい作って、華やかな街を目指せ。

子会社の相乗効果



例えばマンションは貸しビルやレジャー系の利益をあげる効果があるわけ。

子会社リスト

工場

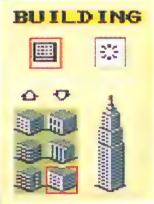
資材を生産する貴重な存在。ゲーム中盤からお世話になるだろう。評価額が一定なので、いざというとき売りやすい。作るには資材20個。

マンション

駅を作ったら必ず対で作ろう。評価額が上がりやすいのでころがすのもいい。なお、形による性能の差はない。作るには資材8個。

貸しビル

これもマンション同様必ず作ろう。また、5階単位で高さを最高30階まで指定できる。AⅢの醍醐味といってもいい。作るには資材10個。



デパート

ある程度街が発展しないと経営は難しい。作る場所が儲けを決めるので、必ず駅前、もしくは交差点に作ろう。作るには資材12個。

ホテル

ホテル単体ではそれほどの利益は期待できないが、その他の施設、特にリゾート系の近くに配置すればそこそこ儲かる。作るには資材12個。

遊園地

非常に高価なので、作るためにはかなりの努力が必要となる。儲けも街が発達していないと…ま、余裕のある人はどーぞ。作るには資材24個。

スタジアム

比較的安価で、そこそこ利益を出す嬉しい存在。駅のそばにホテルと対で作りたい。また、転売にも向いている。作るには資材24個。

ゴルフ場

すんげー高い。その上12月末から2月いっぱいまでシーズンオフとなるので、よほど余裕がないと運営するのは無理。作るには資材8個。

スキー場

ゴルフ場に比べればまだ安いが、営業期間は冬場の2か月間のみ。また、なだらかな斜面を持つ山にしか作れない。作るには資材8個。

子会社の買売は意外と重要だ

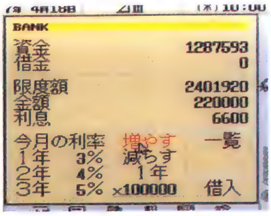
さて、子会社の効率のいい運営方法はなんだろうか? 1つは上にある相関図のように、相乗効果のあるものをまとめて作る。もちろん駅の近くに作ることが必要だ。

また、運用とは少し離れるが子会社を作って売るのも1つの手。例えば駅のそばに発展を促すためにマンションや貸しビルを建てる。建てた時点ですでにその役割は果たしているから、資金調達のためにすぐに売ってもいいのだ。差額で多少損するが、街の発展を思えば安いもの。とくに工場は差額がほとんどないので、この作戦に向いている。また、子会社は合計32社までしか持てないので、数の調整のためにも売ることが必要になる。ここで注意、子会社はいつでも買い手がつくわけではない。う〜む。

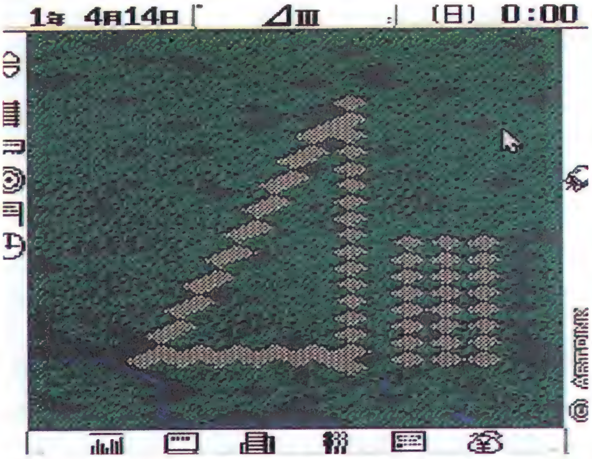
▲えっ、誰も買ってくれないの? そんな殺生な…。次の年になれば売れるけどね。

銀行とどう付き合っていくか？

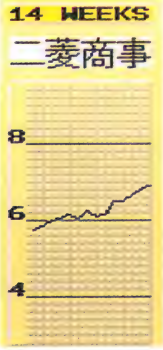
このゲームにおける銀行の役割は、お金を貸してくれること、ただそれだけ。税金の支払いや鉄道経営の悪化で資金が足りなくなったときぐらいしか使うことはないだろう。借入できるお金の限度額は資産合計の30%。会社が大きいほど多額の融資が受けられる。期間は1～3年を選ぶことができ、それぞれ利率が変わる。当然長い期間借りると高い。期日がくると有無を言わさず引き落とされるので、借りるときはくれぐれも注意しよう。使わないにこしたことはない。



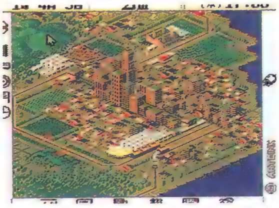
▲いくら借りるか、いつ返すのか？難しいぞ、銀行とのお付き合いは…。



株式はほとんど確実に儲けられるが…



株式と言えば思い出す、かの黒い月曜日。このゲームの株式はあんな極端な暴落もなく、ほとんど確実といってもいいくらい儲かる。もちろんときには暴落するけど。もっともそれも長期間株を持っていれば十分に取り戻すことができる。で、実際の取引だけど、かなりの数の会社の株が上場されているが、基本的にどれもそれほど差はない。株価の動向はだいたい2か月のサイクルで小刻みな上下を繰り返す。上下といっても上昇分のほうが大きい。その後ある程度値を落とすってパターン。見切れば簡単に儲けることが可能なのだ。



◀さあ儲けたるでぇ。どの株を買うか悩むけど、それほど差はない。自分の好みで買って問題ないだろう。

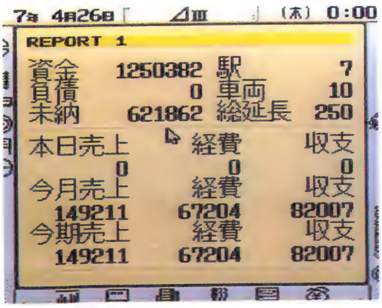
▶あとは機が熟するのを待つばかり。だいたい2か月のサイクルで値は変動する。コツを覚えれば簡単だ。

税金はある程度節税可能だ！

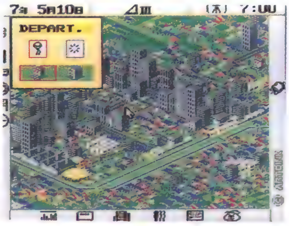
せっかく儲けたお金を持っていく憎いヤツ、税金。これから完全に逃げることはできないが、ある程度の節税はできる。

前に書いたが、税額の算出方法は資産の評価額の合計から5％。そして利益から50％となっている。資産を減らすことはできないが、利益なら使えば減るんだから簡単だ。税率も高いしね。

そこでどうやってお金を使うかだが、お薦めは長期的に見て必ず必要になってくる鉄道関係。都市計画がはっきりしているなら駅や線路を敷けばいいし、イマイチ計画がないなら車両の購入にあてるのもいいだろう。ただ、この方法の問題はいざというときに現金化が難しいか、または不利なことだ。子会社の購入も同様に買い手がつかないときがある。株は暴落されたら目も当てられない。どの方法もそれぞれ弱点はあるが、そこは君の判断が試されるところだ！…ってことで。素直に払ってもいいんだしね。



▲税額は3月31日に決定、6月1日に引き落とされる。金額はリポート1で確認できるぞ。



◀とにかく利益を減らす。でも、無駄使いしちゃだめよ。後で泣くから。

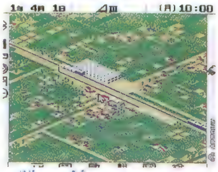
▶子会社か株が無難かな？電車を買っておくのも後々便利。

STEP 4 個性豊かな全19種のマップ!

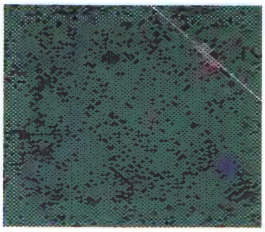
ニュータウン構想

MAP NUMBER.1　難易度. ★

大都市の近郊という設定のため、非常に発展しやすい。また、マップ上にこれといった障害物…つまり開発の邪魔になる山などがないので、慣れれば自由な都市デザインを楽しむことができる。まさに初心者のためにあるマップだ。思う存分開発を楽しもう。ちなみに上の難易度は、星が多いほど難しいマップということ。



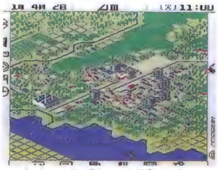
▲初めて遊ぶときはこのマップを選ぼう。



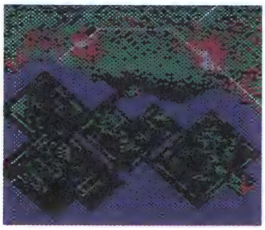
ベイエリア

MAP NUMBER.2　難易度. ★★★

すでにある程度開発された街と、広大な埋立地を持つマップ。まずは本土(?)の鉄道網を整備、発展させてから埋立地へ向かおう。この埋立地に、いかに効率の良い路線を敷けるかが勝負になる。湾岸にそったように作るのが綺麗でいいかな? それと本土と埋立地をつなぐ鉄道に注意!!



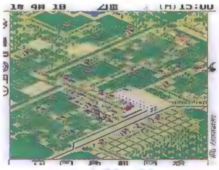
▲都市の発展は普通。見た目よりは簡単なマップ?



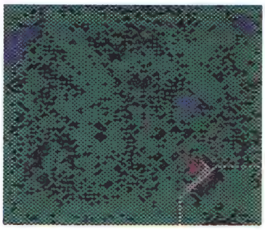
リゾート開発

MAP NUMBER.3　難易度. ★★

小高い山が点在するマップ。うまく開発を進めていけば、スキー場やゴルフ場といったリゾート施設の建築を楽しめるだろう。ところが、街の発展スピードは遅く、人口も集まりにくい。短期での発展はとうてい望めない。長期的な君の都市計画性が問われるマップだ。



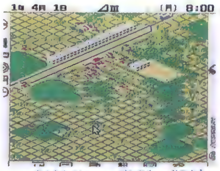
▲リゾート施設を作れるのは、いつになることやら…。



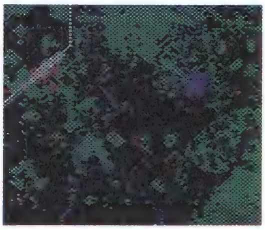
地方都市活性化

MAP NUMBER.4　難易度. ★★★

見た目はマップ1と似た感じだが、実は全然違う。リポート4を確認すると分かるが、この街にはおよそ産業と呼べるものがなにもないのだ。ここは自分で子会社などを作ることによって産業を興す必要がある。そのためには資金をどうにかして稼ぐ必要があるのだが…。極めて長期的でねばり強いプレイが要求される。



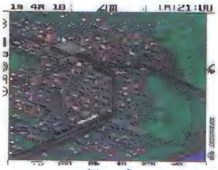
▲10年単位での計画が必要。かなり歯応えがあるマップ。



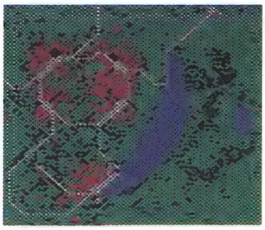
リコンストラクト

MAP NUMBER.5　難易度. ★★★

すでにかなり発展した街なのだが、開発が行き詰まっている。駅舎を駅ビルに変えるなどして、新たな開発を始めよう。無駄の多いダイヤグラムを手直しすることも重要。マップ中央にある巨大な湖がかなり邪魔だが、地形を生かした美しい都市作りに励んでほしい。



▲ときには思い切ったテコ入れも必要。

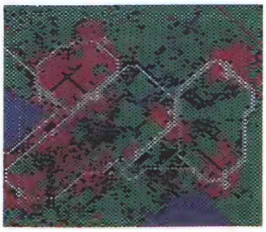


ダウンタウン再編

MAP NUMBER.6　難易度.★★★★

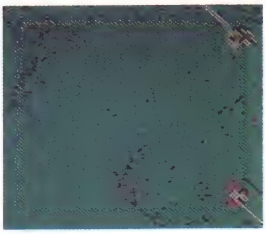
すでにかなり開発され、鉄道も黒字になっている。このマップは都市開発の1つの見本と思ってもいい。とくにきれいな配線の環状線から、鉄道の敷き方のノウハウを知ろう。駅数を増やすなどすれば、さらなる発展が見込める。まずは駅舎を駅ビルに変えていってみよう。

▲ある意味でいじるのが難しいマップだ。



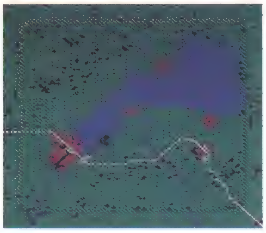
明るい農村
MAP NUMBER.7　難易度.★

マップ1と同タイプの、初心者用マップ。美しい風景を持つこの土地を、いかに自然を残しながら開発するかがポイントだ。



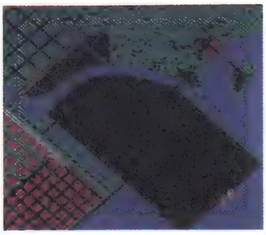
湖のある街
MAP NUMBER.8　難易度.★★★★★

琵琶湖周辺をモデルにしたマップ。大きな湖や山が都市開発を邪魔する。いかに線路を敷くか、綿密な計画が必要だ。



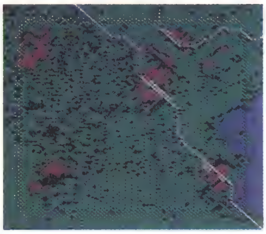
未来都市計画
MAP NUMBER.9　難易度.★★

埋め立てられた土地に建つ都市が印象的なマップ。この街を手本に、空いた土地に新たな都市を築いていこう。



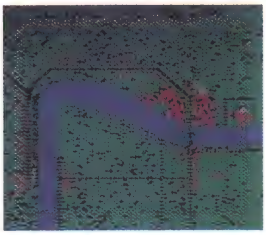
オリンピック村
MAP NUMBER.10　難易度.★★

93年冬季オリンピック開催地、長野がモデルのマップ。そのせいかリゾート施設が多い。オリンピック村にふさわしい街作りを。



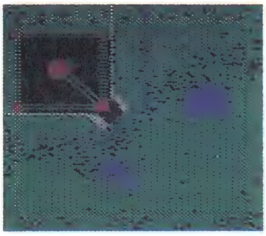
霧の都
MAP NUMBER.11　難易度.★★★★★

1574年ロンドンをモデルにしたマップ。中央を大河によって分断された南北の土地の接点は橋一本！　さあどうする？



栄冠は君に
MAP NUMBER.12　難易度.★★

野球場のような、遊び心をくすぐるマップ。このまま開発しちゃうのは、ちょっともったいないかもね。

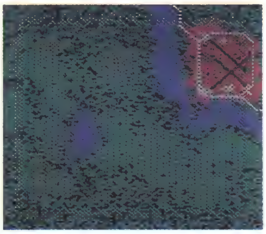


過密都市を救え
MAP NUMBER.13　難易度.★★★

マップ中央には閉じこめられた過密都市が。しかもマップ外部からの資材の搬入はなし!!　なんとかして開発しないと…。

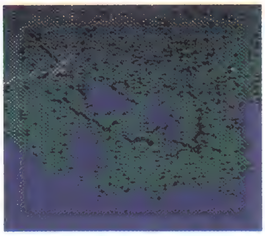
向こうは広いぞ!
MAP NUMBER.14　難易度.★★★★

マップ右すみの都市から抜け出して、新しい大地へ踏みだそう。しかし、外部への接点はわずか1ブロックしかないぞ。



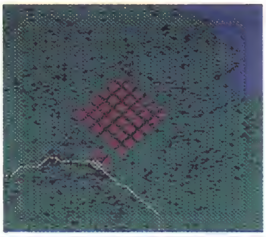
美しき国立公園
MAP NUMBER.15　難易度.★★★★★

人口が極端に少ない、極めて発展の遅いマップ。自然との調和を計りながら、都市開発していくことの難しさを痛感するマップだ。



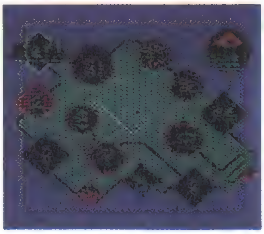
グリッドプラン
MAP NUMBER.16　難易度.★★★

格子状に整理されたどこか古めかしい町並みを崩さずに開発するのはかなり困難。気分的にも、破壊するのは気がひける…。



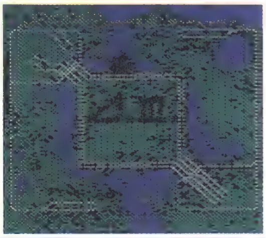
双六鉄道
MAP NUMBER.17　難易度.?????

タイトルの通り、スゴロクになっているマップ。スタートからゴールまで、君は何年間で行くことができるかな？



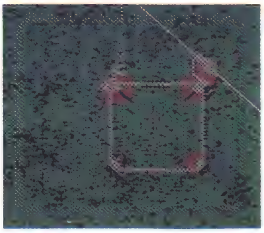
主役は列車
MAP NUMBER.18　難易度.★★★★★

9両の車両の華麗な動きにクラクラ。線路のポイントの作り方と、ダイヤグラム設定の妙技をここから学ぼう。



MAP1開発見本
MAP NUMBER.19　難易度.★

マップ1の開発見本。どうしても街作りがうまくいかない人は、このマップでゲームを始めるのもいいかも。



月Pおすすめマップ!!

ちょっと難しいけど、マップ15、美しき国立公園はオススメ。このゲームの持つテーマ性が感じられるマップだ。双六鉄道も難しいながらも楽しいぞ!!　ぜひチャレンジしよう。

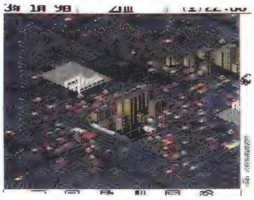
- 美しき国立公園
- 双六鉄道
- 明るい農村
- 未来都市計画
- グリッドプラン

STEP 5 AⅢトラブルシューティング

どうしてもうまくいかない。街が発展しない。なんだかよく分からない。そんなあなたを救っちゃうぞい。

ケース1 どうしても駅の周りが発展しないときは!

資材はきちんと街の近くにあるかな？これがないと発展するものも発展しないぞ。きちんとあって発展しないのなら、１ブロック走法を試してみよう。これで街は発展していくはずだ。また、環状線などでは新しい駅が２個連続していると、どうしても２個目の駅の発展は遅れ気味になる。ダイヤグラムの出発時間などを調整したり、運用する電車の本数を増やすなどで対応しよう。それと最初はなるべく簡単なマップで遊ぶように。おっと、マンションと貸しビルはきちんと駅の横に建てたかな？



◀駅の周辺を発展させるには、資材、マンション貸しビルの3つを。

ケース2 建てた覚えのないマンションや貸しビルっていったい!

ふと画面をスクロールさせると、突然見たことのないマンションなどができていることがある。これはずばり他社の子会社だ。

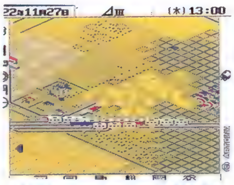
AⅢの世界を開発するのは、なにも自社だけではなく、他の会社もあるのだ。もっとも、彼らはある程度街が発展しないと進出してこない。逆に他社のビルができたなら、それは街が発展しているということ。ちなみに、他社の進出を拒むことはできないぞ。ビルを建てられたくない場所があったら、その土地を買うなどして確保する必要がある。

◀自社のビルを他社に売却することもできる。その逆もあり。

ケース3 電車がすぐにぶつかって固まってしまうぞ!

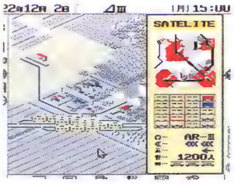
ある程度複雑な線路を運用するようになると、さけて通れないのがこの問題。まず、電車を総チェック。とくに同一線上では同じスピードの列車を運行するように。最初から１種類の電車に統一すればラクだ。

次に線路のチェック。非常に複雑なポイント設定などは、見ていて気持ちいいが実用的とはいえない。環状線などに作り変えたほうが無難。それが無理ならポイントをなるべく切り替える必要のない線路作りを行おう。具体的には71ページを見てほしいが、電車はポイントがあったとき直進を選ぶ性質がある。これを利用すれば複雑な線路をポイント切り替えなしで運行することも決して不可能ではない。研究しよう。



▲電車はぶつかっても緊急停止するだけで事故などは起こさない。まぁ、事故らなきゃいいって問題でもないけど。

▼将来を考え、なるべくシンプルな線路を敷くことを心がけよう。複雑な線には複雑な線の楽しみがあるけどね。



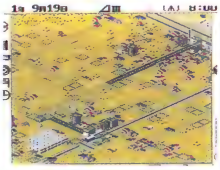
ケース4 どんな手順でゲームを進めたらいいの!

これは今までに紹介してきた記事や、64～66ページをよく読んでもらうのが一番。ただ、念のために言っておくけど理想的な手順なんてものはこのゲームには存在しない。

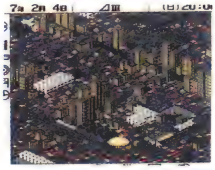
例えば、完全に同じ手順でゲームを進めてもまったく同じ結果になることはないのだから。自分の好きなように遊べば、それが自分にとっての理想的な手順ってことだ。

もっとも、本当に好きなように、適当に遊んでいては楽しむ前に会社が倒産してしまう。ある程度は余裕がないとゲームを楽しむ暇すらできないから、最初は最低限の儲けを出せる鉄道を敷くべきだろう。その後、さらに儲けを出せる鉄道にするか、美観にこだわった街を作るか、それとも笑いにはしった街にするか…それはみんなの自由。個性あふれる街作りを目指そう!!

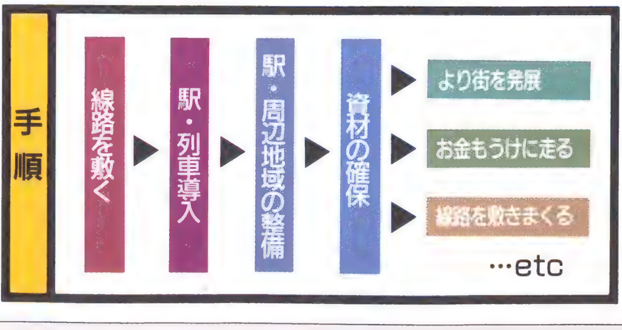
おっと、一応の目標として、総資産が500億を突破するといいことがあるぞ。試してみてちょ。



◀ゲームが始まってからの手順は下のとおり。



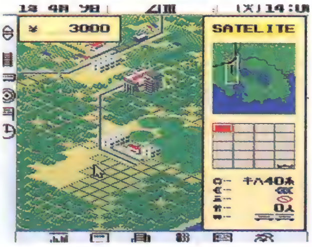
◀基本的なことは今までの紹介記事を参考にしてね。



ケース5 街の発展がマップによって違う理由は!

同じように鉄道を敷いたのに、マップによって発展に差がある。これはマップにあらかじめ設定された発展のしやすさに差があるからだ。発展のしやすい街とはすでにある程度の人口があり、雇用機会が多い…つまり働き口の多いマップということになる。発展しにくい街はこの逆だ。では、発展しにくい街はどうやって発展させるかというと、自分で雇用機会を増やしてやる、ということにつきる。方法としては工場など人手を必要とする子会社を積極的、そして大量に作ることだ。また、セオリーに反するが駅間の短い線路を作り、一部でも発展した都市を作る。この段階ではお金なんか儲からないだろうが、しょうがない。発展した街ができたらそこから長距離線を敷いたりして資金の回収を行おう。また1ブロック走法も、少しズルイけど有効な手段。

▲雇用機会を増やす工場を作っては売却していく。これでかなり機会を増やせるはず。



◀森などは家が建ちにくい。一度土地を買ってから売ると平地になる。これで整地しよう。

▶駅をかためることで局地的に都市を発展させる。1ブロック走法の応用技だ。

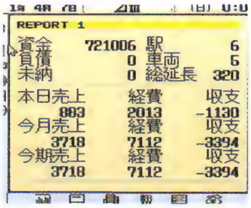
ケース6 突然、会社が倒産してしまった!!

ゲームオーバーになるのは自社の資金が尽きたとき。ここまでで紹介してきた基本を守っていればそう簡単に倒産はしないだろうが、気をつける点が2つある。1つは税金。6月1日に引き落とされるから、事前にお金を用意しておくように。金額はリポート1で分かる。もう1つは銀行からお金を借りている場合の負債が引き落とされる日だ。どちらも気をつけていれば問題ないが、忘れていると大変なことになる。注意してね。マメにセーブを取っておくクセがあれば問題ないけど。

◀リポート1に返済日などは表示されている。忘れないようにチェック。

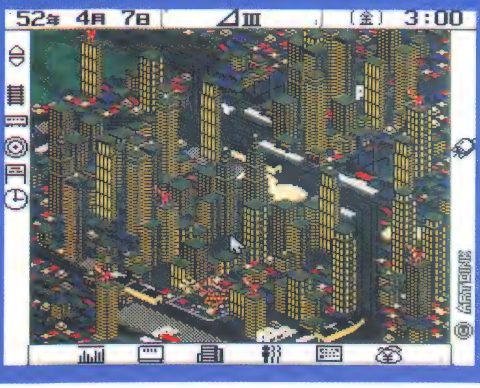
ケース7 鉄道部品の経費が日によって大きく変わる!!

これは絶対に悩む問題だ。例えば1日の鉄道部門の平均的な経費が1000くらいだとすると、突然3000くらいかかる日が出てくることがある。とくに何を建てたわけでもないのにね。で、その経費が高くなる理由は、実は資材のせいなのだ。どのマップにも外部とつながる線路から資材が運ばれてくるよね。なんとこれ、タダではない!! 1セット（2つ）につき500円も取られるのだ。そのせいで資材が降ろされた日は、経費が高くなるわけだ。ちなみに、逆に資材を外に運びだせばお金になるぞ。



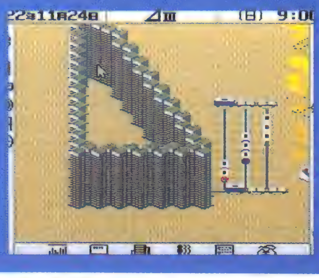
◀売上が低い間はツライが、資材は不可欠。効率のよい会社運営をしよう。

～そして百万ドルの夜景のために～



駆け足ではあるけれど、これでゲームの一通りの説明は終わり。ここまでに書いてあったことを参考にゲームを進めれば、君にも美しい夜景の街―百万ドルの夜景の街―をその手で作り出すことができるはずだ。

もちろんそれが目的ではない。君の好きな、君が住みたい街をテレビの中に作り出すことができたなら、それが君の百万ドルの街だ。AIII。これはゲームではなく、ツール(道具)なのだ。好きなように使い、君の色に、染めていこう。



[TAKE THE "A" TRAIN Ⅲ]

デザイナーが語る、AⅢの創造的世界。

DESIGNER'S MEMO

始めに鉄道模型の楽しみをゲームに出来ないかと思い、作り始めたのが『A列車で行こう』シリーズでした。

3作目の作品になる『A.Ⅲ.』では、自由度を高めることで［鉄道を敷く］楽しみ以外に、［会社経営］の要素が加わりました。さらに、日数の制限をなくすことで街の変化を長い期間で追いかけることができます。この変更で［都市を開発］するための計画性も要求されることになりました。

いろいろなことがある『A.Ⅲ.』ですが、本来の目的である［鉄道建設の魅力］を楽しんでください。そして、多くの人にプレーしてほしいと思っています。

㈱アートディンク代表取締役社長

永浜達郎

NINZIN CLUB

ニンジン倶楽部

「世界的には3－5－2だよな」「いや、これからはディフェンス重視の4－4－3さ」「ぼ、ぼくは、やはり伝統的な5－7－5がいいと、お、思うな…」「おいおい、俳句の話じゃねぇよ！」

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!

●広島県／CAR-II

♪ああ～日本のどこかに～、パラディオン待ってる人がいる～

「名古屋グランパスエイトのストライカーはすごい人気だな。秋田のナマハゲも応援してるらしいぞ。"泣く子はリネカー、悪い子はリネカー"って……」

「父ちゃ～ん、お願いだから、人さまに笑われるようなこと言わないどくれよ～」

●大阪府／たっさん

短気です（ザンギエフ）

「おや、お隣の奥さん、サッカーの応援ですかぃ？　フェースペインティングして」

「まぁー失礼ね！　汗でアイシャドウが流れたのよ！　スクリューパイルくらわしますわよ、くぬやろ」

●広島県／ぴゅうまくん

元気よくlaugh（天地を喰らう）

「なんだぁ、こりゃ……スイカを割ったら中ぁぐしょぐしょじゃねぇか」

「母ちゃんたら、福田のファンだからって八百屋で買ったスイカをドリブルしながら帰ってきたんだよ～」

●大阪府／たっさん

新しいフレイなのだ――byまきせ

「父ちゃんも昔はフォワード持ってたんだがなぁ、日産の……。おまえをよく乗せて遊園地へ連れてったろ」

「おいおい、あれはクルマの4（フォー）ドアだろ！」

●滋賀県／HERO-Ya

首都ついに奪取！

「父ちゃ～ん、おいらハットトリックやったよ！」

「お、てぇしたもんじゃねえか」

「ほら、これ見て、算数のテスト……」

「（ポカッ）この、おたんこ！」

●愛知県／星野

団長デブー（誕生デビュー）

「キン坊、さっさとしたくしろよ」

「やだよ～、父ちゃんたらサッカーに連れてくっていって、まちがえてショッカーの本部に行っちゃうんだもの～」

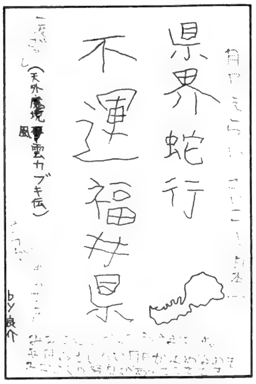
●茨城県／六助

サルとチュ～

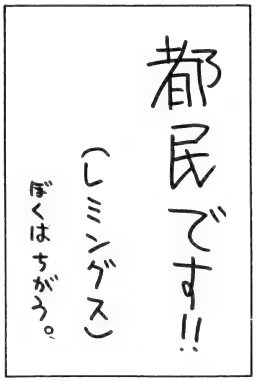
「リベロってなぁ重要なもんだな。やっぱ欠かせねぇやな、玄関には……」

「父ちゃ～ん、そりゃクツをはくときに使うものだろ！　しかも、それはクツベラっていうの。クツベロじゃねぇよ～！」

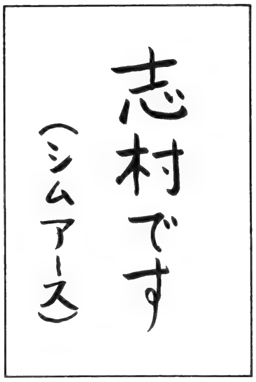
……今月はJリーグ爆笑編でございます。



▲北海道／良介　"県界"って県境のこと？　ふ～ん。



▲石川県／島津貴久　トミンズ（トミーズ）も都民じゃない。



▲岐阜県／松田善行　昔、カトちゃんケンちゃんてゲームが…。

▲奈良県／佐藤浩幸　小学館のまんが誌？　ありゃコロコロね。

▲神奈川県／カールスモンキー石井　私はいぬどしだ……。

とーきょー　どーも
TOKYO DŌMO

あのね、セーラームーンPCに移植されるから、もうセーラー○ーンって書かなくてもいいんだよ!!
（京都府／セーラーボーナス）

そうか、これからは誰にもはばかることなく、「美奈子ちゃ〜ん!!」とか「やっぱヴィーナスが一番だね」などと書いていいんだな。さらにさらに、「ヴィーナスの○は×○×で、おまけに○○×○だ！」なんて書いていいんだな！　やったぜ!!（※編集部注、一部不適切な表現があったため、伏せ字にしました）

私の通っている農業学校に新しい校則ができました。それは「実習中に育てたメロンをかってに食べたものは退学処分とする」という情けないものです。（愛知県／葉月）

信じられない話かも知れない

が、ウチの近くにある中学は登校中にヘルメットの着用が校則で義務づけられていた。それだけならまだいいが、なんと私生活でも外に出るときはヘルメット着用しろだって、おかげでその中学の近くのゲーセンに行くと、メット被った異様な一団がいて嫌だったなぁ。

体にしみついたホモっ気を抜きたいんです。相京さん、どうしたらいいか教えてください!!　（兵庫県／名無しのごんR）

え〜、相京は今モロッコに出かけているのでお答えできません。あしからず。

お店で「卒業ください」って言うのがはずかしいです。なにかいい方法ないでしょうか？　（三重県／ラヴ持田真樹）

そうだよね、確かに買うのが恥ずかしいゲームってあるよね。そんなゲームはどうやって買うか？　「作戦その1、領収書を貰う」。これはけっこう効くぞ。お店の人も資料で買うんだなと思ってくれるしね。ただし、ある程度社会人ぽくないと通用しないけどね。「作戦その2、プレゼント用の包装をしてもらう」。これはみんなけっこうやるでしょ？　僕もよくやったな。あんまり露骨にやるとバレちゃうけど。「作戦その3、いかにも真面目そうなゲームと一緒に買う」。エロ本買うとき上にほかの本をかぶせて買うのと要領は同じ。「作戦その4、友達に頼む」。いい作戦だけど、その友達に言いふらされると最悪だ。こんなとこかな？　君にあった作戦で、なんとか手に入れてね。

保険に入ってから時速100㎞以上で走っている車のナンバープレートにさわるとお金がもらえるというウワサを聞きました。本当ですか？　（茨城県／黒ひょっとこ）

本当です。とくにベンツなどの高級車に触るといっぱい貰えるようです。ちなみに触るのは後ろではなく、前のナンバープレートです。みんなもぜひチャレンジしてみよう!!　レッツ当り屋ライフ!!　…絶対やるなよ。

女子校レポート 秘密の花園だより♥すぺしゃる

◀新潟県／藤井由枝　最近の小学生は目が肥えてるねぇ。うらやましい…。

◀岐阜県／水原"年賀ハガキ"ゆうき　勉強はやらないよりやったほうがいいらしいぞ(笑)。

◀宮崎県／覇留太郎　そろばんで全国大会出場!?　すごい、がんばってね。

◀神奈川県／成坂悠宇　髪伸びるの速い人は、エッチとかって言うけど…ごめん、うそです。

◀新潟県／霧原とう　合格おめでとう!!　テリーはやっぱりブルーがかっこいいよね?

◀名古屋／楠見昌里　世の中には変な奴もいっぱいいるからなぁ…。気をつけてね。

◀茨城県／秀　まったく世の中には変態が多いな。僕も男に触られたことあるぞ(笑)。

◀東京都／永野むぼ　いっそセーラー服で登校するってのはどう?　ダメ?　やっぱり。

◀福岡県／翠雲純　う〜む…。これに懲りずにこれからも投稿してね。勉強もがんばれ!

んな奴ぁいね～よ。プロデーマー列伝

「ゲーセンで脱衣マージャンをやっている人の後ろを何度も往復して**ちょろちょろと**のぞくアホなH。みっともないからやめろよな」
（三重県／劉備玄徳）

『ニンジン倶楽部に載ったはいいが、**見せる友達**がいない悲しい僕』
（山口県／透明人間）

『学校の砂場で、**警察手帳を拾った**』
（福島県／桜桃太郎）

『カブキ伝の一番の売りが**牧瀬里穂**だったらいやだなぁと思う』　（東京都／アガコ）

『近所のデパートに井上麻美の**ニセモノ**が来ていた…』　（東京都／アガコ）

『近頃、セーブデータを飛ばしてしまう**夢**をよく見る』　（北海道／ドンコズモ）

『友人Sは、カップルを見ると指を**くわえる**クセがある』　（埼玉県／ラヴ西田ひかる）

『ニンジン倶楽部なんてつまらないといっている友人Kだが、「女子校レポート秘密の花園」**だけは**しっかり読んでいる』
（兵庫県／名無しのゴン）

『ジャイアント馬場に、**ムーンサルトプレス**をくらう夢を見た』
（広島県／タカユカメンクサイX）

『ゲームなんて嫌いだ！　とよく口走っている友人Tだが、**セーラームーン**の発売決定を知ったら速攻でDUOを買っていた』
（広島県／CAR-II）

『ギャルゲーの次は、マッチョモノ…もう**後がないぞ…**』　（福島県／桜桃太郎）

おさまつくんコーナー

●僕の弟は、○歳を零歳だと思っている。
（東京都／アガコ）

●スーパーCD-ROMと白エンジンの組み合せは、どこかロボコップに似ていると思う。　**（山口県／透明人間）**

●セーラームーン、ムーンライトレディネタは載りやすい。（神奈川県／MKGK）
♪うっ、それは…。

●ラングリッサーの主人公の顔は、どう見ても「聖闘士○矢」にしか見えない。
（岩手県／ペガサス）

●6月号、ストII'の付録で「バルログ」が「バフロフ」になっていたぞ！
（大分県／嶺慎一郎）

●今度の水戸黄門は、水戸黄門に似ていない…。　**（千葉県／大出和彦）**

遥かなる広辞苑

円の下の力持ち
【解釈】円高なので大変な人もいるだろうな。　（茨城県／黒ひょっとこ）

4時塾子
【解釈】最近の小学生は大変だ。
（奈良県／さとうどん）

異人竜人
【解釈】竜人は日本人ではない。
（奈良県／さとうどん）

空の胃をかりる胃腸薬
【意味】よく効くこと
（福島県／桜桃太郎）

悲劇カンゲキ！

●生卵を割ったら育ちかけだった。
（神奈川県／ほんだららった）

悲劇サイコー！

●無事進級できた。…と思ったら夢だった。
（東京都／アガコ）

●駅前でマインドコントロールされそうになった。　**（神奈川県／真池寂騒）**

●弟におたく野郎といわれた。
（山口県／透明人間）

●父が、ゲーセンで脱衣マージャンをしていた。しかも弱かった……。
（鹿児島県／でこりん）

●『かっけ』の検査ごっこしていたら、骨にひびがはいった。（茨城県／黒ひょっとこ）

相談人生

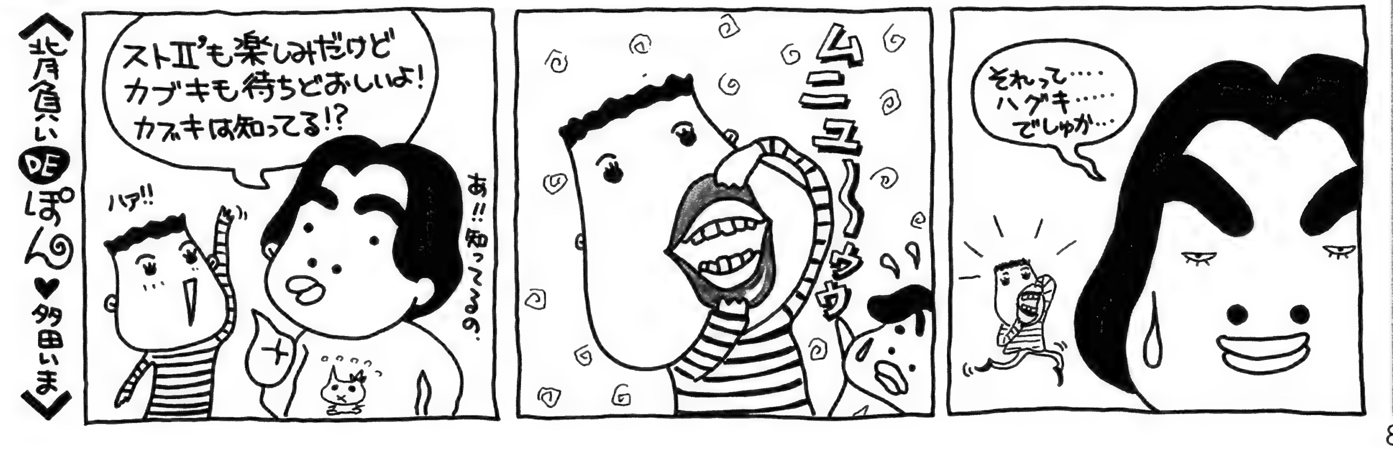
最終回

▶第13回のお答え◀

『変わりものならまだいいじゃないですか。ちゃんと人間として扱ってくれるんだから』
（神奈川県／ヨッキュン大発生）

『変わりものって進化し続ける人。周りの人達とは一味も二味も違う人。ン十年後にはそんなこという人はいないわよ。頑張って』
（栃木県／かこちゃん）

というところでこのコーナーは終りです。ありがとう。



愛【AI】のデュエットまんがでWINK

おーいみんな、最近スケベーなマンガが多いぞう。あんまりスケベーなやつはさすがに載せられないんで、ちょい自主規制してね。18禁マークつけるとかさ(大ウソ)。

まんが138号

◀波動拳／住所未定　どーでもいいけど、このマンガのタイトルはいくらなんでも…。

◀岐阜県／李壱　ベラボーマンなんて懐かしい〜。そうか中村さん、ダルシムになってたのか。

まんが140号

◀山形県／カブキ団十郎　実際絹って大変だよね。鎖つけてんじゃ食事も満足にできないよ。

◀東京都／発売延期太郎　さすが…ところでこの変な髪型の男、もしかして卍丸!?

まんが140号

◀山形県／カブキ団十郎　どちらかってトイレよりおふろのほうが気になるよな。

◀愛知県／たすく　さすがカプキ。なにやってもゆるされるって感じだね。許されないか…。

まんが141号

◀香川県／スー　姫ちゃんのリボンでカトリーヌになったギリアン。やるこあもちろんアレカア!?

◀山形県／石頭硬太郎　そ、そうか。ギリアンはリキッド・スカイ中毒者だったのか。

まんが141号

◀香川県／スー　ギリアンって渋いわりにはギャグメーカー。ゲーム中でもズッコケ多いしね。

◀広島県／タカアシ　ホンッとにギャグメーカーだなこれじゃ。やっぱ渋いのはランタムか。

愛のデュエットまんがでWINK 次号のお題

まんが145号

◀愛知県／ごくらく犬　ってことはベルクファストはベルマークか?

まんが146号

◀神奈川県／篠原仁　たしかにちょっと恐そうな部屋ではある。

まんが147号

◀香川県／スー　哀れ極楽。こんな装備で火の勇者を名乗るのか?

まんが148号

◀広島県／ロボケン　い、嫌すぎるな、コレ。思わず載せちゃったけど…。

お待たせしました!

第4回ニンジンGP次号より開催!

レディー、アンド、ジェントルマン、おとっちゃん、おかっちゃ…なんてどっかで聞いたようなギャグはいいとして、大変お待たせしました。いよいよ第4回ニンジングランプリが来月号(8月号)よりスタートします!! 拍手…パチパチ。えっ!? それなにって? 簡単に言うと、当倶楽部で採用されたハガキに各コーナー別に決められたポイントをつけ、最終的にもっとも高ポイントを獲得した人が優勝、豪華な賞品を獲得できるっていう企画なのだ。グランプリ期間は8月号から来年1月号までの6か月間。豪華な賞品は来月発表。上位5名くらいを予定している。

さぁ、ニンジン倶楽部投稿者のみんな、いよいよ実力が試されるときがきたぞ! 遠慮なんかしないで、バンバン投稿しよう。普段豪華な粗品が…と言っている君もね!

◀必死で下準備を行う担当者。単に寝ているようにも見える。

応募のきまり

ここで応募、というか投稿のきまりを念のため説明します。もうみなさん分かっていると思いますが、ハガキには必ず住所、氏名、年齢、電話番号を書いてください。とうぜんハガキの表には、各コーナー名をきちんと記入して下さい。ネタはハガキ一枚に何個でも書いてOK!また、封書で中に何枚もハガキ(または同サイズの紙)を入れて送るときは、必ず各ハガキごとに住所などを書いてね。基本的にハガキ1つにつき1コーナーだと整理が楽でありがたいけど、いくつかのコーナーが書いてあってもOK。ただし、遊楽画廊とは一緒にしないでね。とくに秘密の花園、イラスト喫茶ピーコックの投稿者の人は気をつけて。また、イラストなどは必ず黒インクで描こう。鉛筆では印刷できないのでボツになるぞ。カラーもだめね。それとグランプリ中は通常の豪華な粗品の発送はありません。グランプリ終了時に参加者全員にお送りします。ってなことで、大体分かったかぁ? よしみんな、筆をみがいて待ってろよ!!

エントリーコーナー

■憩のコピー館　POINT+1

ゲームに関係ある面白おかしいコピーを送ってね。多少強引なネタでもいいぞ。おっと歌ネタも採用率が高いらしいぞ(?)。イラストつきも大歓迎だ。

■東京ドーモ　POINT+2

人生の悩みからどーでもいいことまで、どんな内容のハガキでも、編集者がやさしく答える(大ウソ)コーナーなのだ。ここは一応文字オンリーです。

■女の子天国 秘密の花園　POINT+1

タブタイトルが女子校レポートから女の子天国に変わりました。女子校に行っている娘だけではなく、OLの方から小学生のキミまで、ドンドン送ってね。男はダメだぞ。

■最上悲劇　POINT+1

君に起こった悲劇を紹介するコーナーだ。怒りのぶつけようのない悲劇を送ってね。ちなみに「カンゲキ」と「サイコー」にポイントの差はありません。

■おさまつくん　POINT+1

ゲームを遊んでいて気づいた変な点やおかしなこと、果ては月Pの誤字脱字まで、間違ったことを見つけたらここに投稿しよう。編集者のしどろもどろな言い訳が聞けるぞ。

■遥かなる広辞苑　POINT+2

今までは6つ程度載せていましたが、次号からは月1～2本とハガキを厳選、より高密度な内容で送るぞ。ポイントもアップ!!

■ゲーム年代記　POINT+1

君の好きな隠れ名作を世間に知らしめよう。一応機種はPCエンジンのみってことで。力作を待ってるぞ!!

■愛のデュエットマンガでWINK　POINT+1

これまでどおり面白いマンガを送ってね。ちなみに頭編は最初に載ったときのみポイント。次号で流用されたときはノーポイントだ。

■イラスト喫茶ピーコック　POINT+1

毎月決められたテーマに沿って素敵なイラストを送ってね。ちなみにこのコーナー内の「COCK」とポイントは、別集計になるよ。

■怪力美術館　POINT+1

今まで以上に破天荒でパワーあふれるハガキを待っているぜ!! もちろんちょっとオゲレツなのも大歓迎!! ドンと来い!!

新コーナー!!

■ストII屋根の下に　POINT+1

こまった状況を見事に解決する、君の人生の必殺技を募集するぞ!! 例「必殺、2冊重ね!!」エッチな本を買おうとしたとき店員が美人のお姉さんのときに使う。 …てな感じで苦境を脱する技を募集だ。イラストもOK!

■究極の対決!　POINT+1

こちらで出題する対決に、決着をつけてもらうのがこのコーナーだ。とりあえず8、9月号の対決のテーマは「Jリーグ対野球」。どちらかの応援にまわって、相手の攻撃、こちらの応援をしよう。イラストもOK。

■街の遊撃写　POINT+3

街で見た面白おかしい写真をバシバシ送ってくれ!! 過去何度も失敗(笑)しているこの手の企画だが、今度こそ成功させよう!! ってなわけで、変なものならなんでもいいぜ、写真大募集中!! ポイントは一番高いぞ!!

みんなどしどし送ってね!!

カフェロワイヤル賞

▲宮崎県／種和さん　ごぶさた！種和さんの絵って迫力あっていーよね。3COCK

▲宮城県／出花メカ好きさん
緻密でステキな絵です。1COCK

▲福島県／安積ともろうさん
龍虎の拳とは意外でした。1COCK

▲静岡県／やぶのあわづさん
ストーリー性がグーす！1COCK

▲新潟県／越後屋都さん　なんか色っぽくってよいっす。1COCK

▲福岡県／MŌMŌさ　あのプルルン！がいいよね。1COCK

▲大阪府／マルチリンクさん
カチョーセンって感じ！1COCK

▶今月の制服デザイン・MS紗亜雅さん

★「筋肉」っす！9月号は「筋肉美」を追求するっス!! 締切りは、6月30日！インパクト強いのたのみマッスル。

イラスト喫茶 PEACOCK（ピーコック）

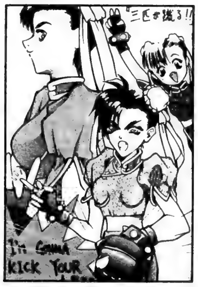
▶見田画伯　イラスト係で当店の常連さん。カルトな人気をほこるマンガ家。

▶マスター増田　コメント係で当店の店長。投稿イラストをながめるのが大好き。

いらっしゃいませ～！ピーコックへようこそ！当店では毎月採用者の中から上位9名に、得点(COCK)をさしあげ、その合計が10COCKで見田画伯より、世界で一枚のオリジナルサイン色紙をプレゼントするシステムとなっております。みなさん色紙めざしてがんばって下さい！

ロイヤルミルクティー賞

▲大阪府／兎野ぐりこさん　みょーにHなトーンワークがお気に入りです。3COCK



▲福岡県／さきひろさん
それぞれの表情がいいね。

▲神奈川県／姫陽麗さん
にぎやかで、いい感じです。

▲福岡県／文月ほるべーヌさん　かわいい春麗っス。

▲福岡県／あいらんどさん
これまたかわいい春麗っス。

カフェカプチーノ賞

▲神奈川県／ズームイン杉田さん　ダッシュは20MHuカードだから安心。3COCK

▲愛知県／遊砂ますみさん
かなり好みの舞ちゃんです。

▲長崎県／S2＋さん　S2＋さんもうまくなったね。

▲千葉県／瞬速らっきょさん　いいよなァNEO・GEO。

▲福岡県／琴雲ぴよこさん
さすがに舞ちゃん大人気!!

ラクガキギャラリー

◀岐阜県／ウェニカさん
▼大阪府／ゆみこさん
▲東京都／龍牙翔さん

マンガ家見田のQ&A

Qマンガの他に最近どんな仕事をしましたか？**A**最近は7月上旬に発売されるドラゴンハーフのCDのジャケットなどを描いてます。CDの出来はものすごく良い!!ので皆さん是非聞いて下さいっ！絶対笑えます!!

5月号ビッグプレゼント当選者発表

①ウインズ・オブ・サンダー （５名）
宮城県 伊藤 篤
栃木県 木村彰宏
東京都 高江喜仁
長野県 阿部貴之
熊本県 加藤大樹

②CDバトル～光の勇者たち～ （５名）
福島県 武田哲也
群馬県 新井正明
千葉県 山本 豊
兵庫県 川口晃史
高知県 谷 秋夫

③シャーロックホームズの探偵講座II（５名）
山梨県 小泉大門
福井県 中村友成
静岡県 深澤正敏
大阪府 三善俊一郎
愛媛県 石丸光洋

④雀偵物語3～セイバーエンジェル～（５名）
北海道 青 幸一
愛知県 鳩石陽介
京都府 ★田幸次
山口県 坂田博志
長崎県 下田成郷

⑤Jリーグスタジアム Tシャツ （５名）
茨城県 水田俊平
東京都 永山太朗
神奈川県 鹿島 直
愛知県 加場栄次
山口県 益金 誠

⑥Jリーグスポーツバッグ （５名）
山形県 阿部国広
東京都 中野 務
静岡県 池田朋生
滋賀県 小川永文
大阪府 竹田元久

⑦サッカーゴールゲーム （３名）
北海道 中 弘孝
徳島県 岡部涼介
福岡県 柴田英明

⑧熱血高校ドッジボール部CDサッカー編 （３名）
埼玉県 千葉公一郎
千葉県 宮原克弥
広島県 小林崇則

⑨ワールドカップ （３名）
青森県 宇野琢磨
埼玉県 割田英介
広島県 村上正記

⑩ヒューマンスポーツフェスティバル （３名）
神奈川県 浜中玲子
岐阜県 小森浩治
石川県 牧野徳宜

⑪Jリーグトートバッグ （８名）
秋田県 近藤 勝
埼玉県 鈴木 聡
大阪府 本田明子
兵庫県 岡崎吉伸
〃 足立真介
奈良県 平島秀昭
山口県 金藤智子
沖縄県 岩根朋宏

⑫Jリーグデイバッグ （２名）
東京都 西畑 光
長崎県 橋 寿男

⑬Jリーグマグカップ （６名）
北海道 中山武紀
群馬県 木暮孝英
埼玉県 森 晋士
神奈川県 飯塚浩史
新潟県 長尾 章
福岡県 中村康彦

⑭プーマサッカーボール （４名）
山梨県 かぬかだいすけ
長野県 松沢正敏
静岡県 諸田 祐
愛媛県 河村直也

⑮スーパーサッカーゲーム （３名）
秋田県 近藤良一
愛知県 山森竜滋
兵庫県 原口 悟

⑯Jリーグハンカチ （20名）
北海道 高取裕次
岩手県 杉村正和
宮城県 渡邊一光
福島県 井下圭介
群馬県 斉藤明彦
埼玉県 村澤裕子
千葉県 金板直樹
神奈川県 高瀬道夫
長野県 小林宏紀
福井県 多田すすむ
愛知県 尾崎里美
三重県 藤森綾子
京都府 桃本雅治
大阪府 埼山雅章
兵庫県 西口元気
和歌山県 横田一也
岡山県 三道隆宏
佐賀県 高野弥生
熊本県 村上博法
鹿児島県 松原哲二

⑰AMステレオ対応CDラジカセ（１名）
沖縄県 山城保則

⑱ぽっぷるメイルポストカード２枚組 （５名）
宮城県 梅森伸也
東京都 山口悠里
神奈川県 片野 勝
大阪府 遠藤正樹
広島県 池袋秀一

⑲FMW大仁田厚ぬいぐるみ （５名）
埼玉県 桜井大輔
富山県 山下敬雄
大阪府 山條 健
香川県 大林和史
宮崎県 瀬戸口照

⑳イースキーホルダー （４名）
富山県 窪田剛志
岐阜県 横山太一郎
広島県 原田浩介
福岡県 福村信一

㉑堀江奈々ちゃんサイン入りダイアリー （４名）
秋田県 伊藤清彦
神奈川県 小倉謙治
岐阜県 山田安昭
大分県 明里槙治

兄貴たちの戦い…。
それは、いかなる時でも
着替えから始まる…。

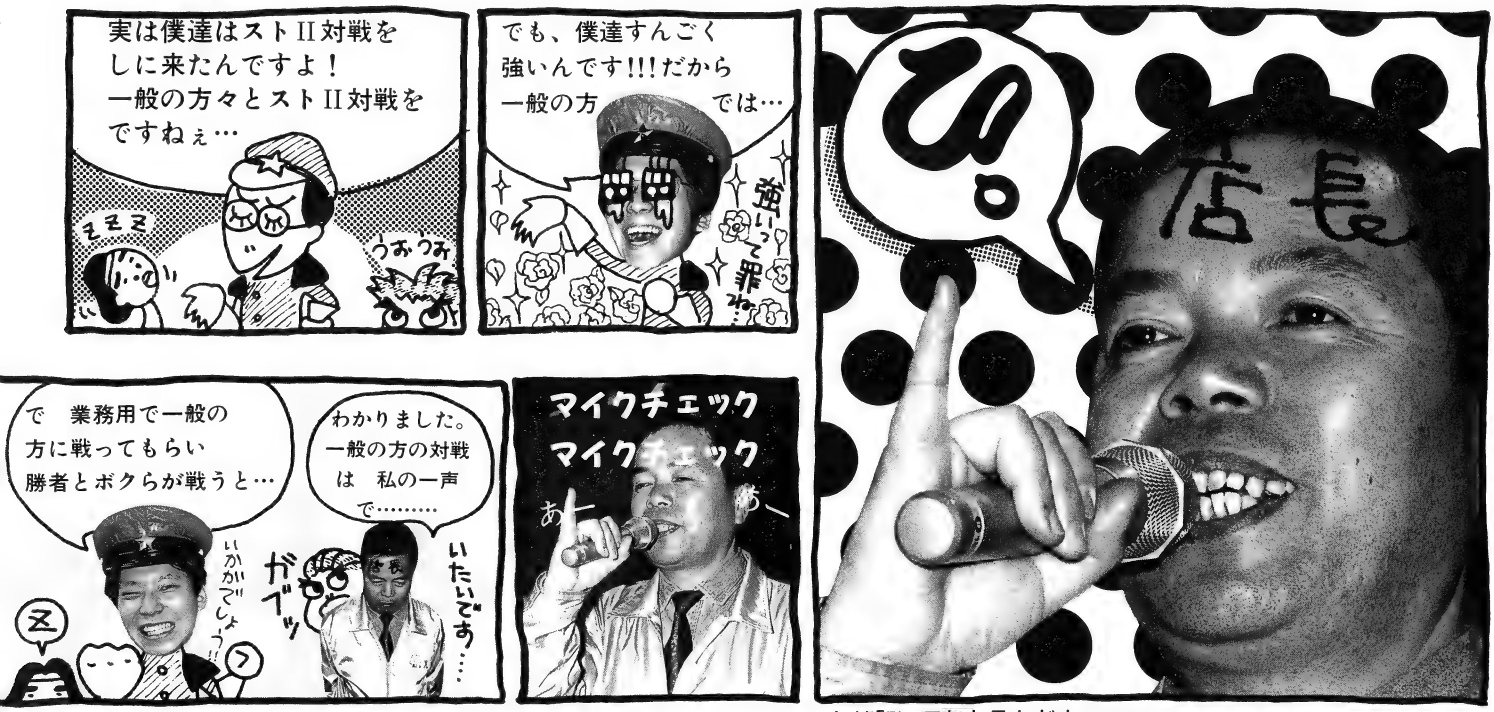
構成・作画
多田いま
写真／小野 毅

激勝!! 電脳格闘野郎
ストII兄貴

※ピーポー＝People:人々のこと

キサマこそバカモノじゃ!!

▲気さくな店長・松岡さん



なぜ「ひ」でわかるんだよおおおおお

協力してくれたみんな、ありがとう!!

兄貴たちがお邪魔したゲームセンターは、東京都・北区の王子にある、『アミューズメントZYX（ジークス）』さん。JR京浜東北線王子駅の駅前という立地条件の良さと、首都圏有数の広大なフロア面積が自慢だ。有名な飛鳥山公園も近くにあるので、都内近郊のキミはぜひ遊びに行ってみよう。電話（03）3912-8293

「信じらんないッスよ。20秒で負けですかぁ？」(兄貴談)

▲満27歳。

「オレにはあれほどデカい口たたいてたのに」(中ブラ談)

▲ホントにこーいう性格。この人。

兄貴に挑戦!! 幕張大会

'93東京おもちゃショー・PCエンジンブース
で、キミも兄貴と握手だっ!!!

6月5日、6日に一般公開される、千葉県・幕張メッセの「東京おもちゃショー」PCエンジンブースで、兄貴と戦えるチャンスがあるぞ。腕に自信のあるゲーマー諸君、兄貴と熱いひとときをすごしてみないか? 特賞以下、豪華賞品を用意して、兄貴はキミを待っている!

★参加方法★

会場:千葉県千葉市・幕張メッセ '93東京おもちゃショー・PCエンジンブース特設ステージ上

日時:平成5年6月5日午後3時30分
平成5年6月6日午後1時

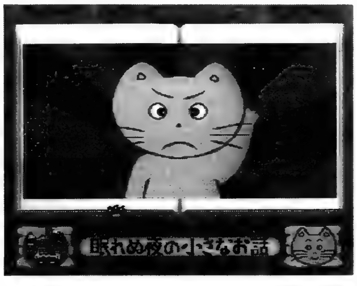
参加方法:スタートの2時間前から、PCエンジンブース内「月刊PCエンジン」コーナーの前で配布する整理券をもらえばOK。希望者が多数の場合、予選を行うことがあります。

賞品:PCエンジンDUO-R、アベニューパッド6ほか、豪華賞品がいっぱい!

PC ENGINE MEDIA PRESS

CAMPAIGN

「眠れぬ夜の小さなお話」発売記念に時計プレゼント



▲NECホームエレクトロニクスから7月に発売予定。

サザンオールスターズの原由子が初めて手掛けたマルチメディアCD−ROMソフト「眠れぬ夜の小さなお話」が発売されるよ。

原作は原由子さんの同名の童話で、テレビアニメ、小説などで大人気。今回のソフトでは音楽、ナレーションも原さんが担当し、スーパーバイザーとして広井王子氏を迎えて、夢いっぱいのソフトに仕上げているんだ。

今回は、このソフトの発売を記念して、サザンオールスターズの特製リストウオッチを200名にプレゼント。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学校名）とソフトの感想、下の問題の答を書いて、下のあて先まで送って下さい。

問題は、ソフトを進めないとわからないから、ソフトをプレイして、どんどん応募しよう。

問題　ソフトの中で、島のケーキ屋さんでネコクンが買ったケーキの名前は何といったでしょうか？

あて先　〒150　東京都渋谷区３−25−10　T&Tビル
㈱アミューズ　マルチメディア事業部「眠れぬ夜の小さなお話」係
※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

◀サザンオールスターズのツアーにちなんで、時計の針がバットとボールをかたどっている。

「マジクール」をプレイして天外魔境（非売品）をもらおう！

▲ゲーム画面は、開発中のものです。

期待の新作「マジクール」が、発売記念のキャンペーンを実施する。

ゲームの最大の特徴である魔法探しで、全64個の魔法を全て探し出してください。全ての魔法を見つけてゲームをクリアすると、パスワードが表示されるので、そのパスワードをゲームの中に入っている取扱い説明書にある応募のページに住所、氏名、年齢、職業（学校名）、電話番号、ゲームの感想などを明記して、切手380円分を同封して、応募して下さい。

抽選で「天外魔境〜ＺＩＲＩＡ（２Mバージョン）」ソフトを2000名にプレゼントだ。締切は発売日から１カ月後の消印まで有効。

「天外魔境〜ＺＩＲＩＡ（２Mバージョン）」は非売品だから、もう手に入らないかもしれないぞ。

天外魔境の実写ビデオが月Ｐ読者100名に当たる

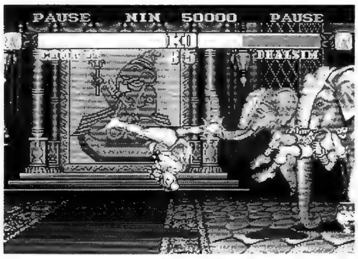
▲レッドカンパニーの面々が画面狭しと大暴れ。天外ファンはぜひ欲しいビデオだね。

７月10日発売予定の「天外魔境　風雲カブキ伝」の実写ビデオプレゼントのお知らせだ。

ハドソンがなんと１億円の巨費を投じて制作した「電々の伝　電脳電劇カブキ伝」がそれ。レッドカンパニーの天外制作スタッフや悪役商会が出演する、前代未聞の50分の非売品ビデオなのだ。広井王子氏や青木コブ太氏まで出演している。この豪華なビデオを100名の読者にプレゼントするぞ。

宛先〒101-01東京都千代田区一ツ橋2−3−1
小学館　月刊PCエンジン
電々の伝ビデオプレゼント係
締切　６月29日・当日消印有効
発表は発送をもって替えさせていただきます。

ストII′発売記念のキャンペーンを実施



▲大人気ソフトが６月12日に定価9800円で発売！

ゲームセンターでも大人気で、対戦格闘ゲームブームを起こした「ストリートファイターIIダッシュ」のPCエンジン版が、６月12日にいよいよ発売される。その発売を記念して「春麗FAN　BOOK」がもらえるキャンペーンがあるぞ。

ストリートファイターIIダッシュのキャラの中でも、特に人気の高い春麗。そのファンのための新しい本をPCエンジン版「ストリートファイターIIダッシュ」の初回出荷分を買った人を対象にプレゼントするぞ。本の内容は、春麗のミニマンガ、山下章氏監修による春麗を使った攻略法やコラムなどバラエティーに富んだ構成だ。

応募の方法は、初回出荷分のPCエンジン版「ストリートファイターIIダッシュ」に付いている応募券に郵送料320円を同封して送ってください。応募の締め切りは、８月31日の当日消印まで有効です。

くわしい問い合せは「ストリートファイターIIダッシュキャンペーン事務局」まで。
（ＴＥＬ　03-3485-0047）

NEWS

ヒューマンクリエイティブスクール入学式

▲吉祥寺のホテルで行なわれた入学式。

ゲームのプログラムから企画、グラフィックなど、トータルにゲーム作りを教えていくゲーム専門学校である「ヒューマンクリエイティブスクール」の入学式が、4月に吉祥寺のホテルで行なわれた。各界の注目を集める同校の入学式に数多くの関係者が駆けつける盛況ぶり。

なお、来年度の入学願書の受付は、9月頃から開始される予定だよ。

VIDEO & CD

▲今回発売されるBOXはすべて限定品

1988年6月21日に第一弾アルバム「ニンジャウォーリアーズ」が発売されて以来、CD、VIDEO合わせて150以上のタイトルを発表し続けてきたサイトロンレーベルが、5周年記念として、今回限りの限定品のスペシャルBOXの発売を決定。

発売されるのは、ビデオ、LDが「ストリートファイターII　コレクターズBOX」、「NEO　GEO　コレクターズBOX」、CDが「G.S.M　1500　コレクターズBOX」。ビデオが各限定5000セット、LD、CDが各限定1000セットです。

現在、予約受け付け中で、予約締め切りは7月4日です。さらにダブル特典として、全作品にシリアルナンバーが入り、後日抽選の上、豪華なプレゼントが当たるのだ。

ゲームミュージックファンはこのチャンスを逃がすなよ！

★　★　★

GOODS

マーメイド(MARMAID)

コニカ●46000円●TEL 03-3346-8366

▲水中でのパノラマ撮影ができるのだ。

地上での撮影はもちろん、防水機能により水深5mの水中撮影が可能になったコンパクトカメラ。オートフォーカス、多彩なフラッシュモードなど高機能を搭載しているから、水中撮影が楽しくなるぞ。

リコーXR－8

リコー●24800円（ボディのみ）●TEL 03-3543-5111

現在、静かなブームになっているマニュアル型の1眼レフカメラ。写真撮影の基本を学ぶのに最適のカメラ入門機。

1／2000秒という高速シャッターを搭載。

caracol クロックラジオ

サブヒロモリ●6000円●TEL 03-3279-2055

ボディを開くとオートでスイッチが入り、閉じるとOFFになる。タイマーはラジオとブザーのどちらかを選べるぞ。

▲caracolは「かたつむり」の意。

ラジコン・ゴジラ

東京マルイ●49800円●TEL 03-3605-3312

次の新作も決まり、ハリウッドでも制作される予定の「ゴジラ」がRCで登場した。重さ約4.3kgとかなりの重量感だ。頭を左右に揺らしながら、映画の迫力そのままに歩く姿は一見の価値あり。

◀映画の迫力そのままの叫び声をあげることもできる。

▼専用コントローラーで「ゴジラ」を操作だ。

「クラッシュダミー」

ヨネザワ●TEL 03-3861-6361

交通安全をテーマに、衝撃を受けると大破し、何度でもすぐ元通りになる「クラッシュダミー」シリーズの新作が登場したぞ。

今回発売されたのは、オフロードトラックと飛行機の2点。

◀プレーンは2800円。

◀「オフロードトラック」は3200円

折りたたみ原稿スタンド スタンバイ

プロジェクトセンター●3000円●TEL 03-3794-2931

収納すると3.5インチのフロッピーディスクケースの大きさになる原稿スタンド。B4サイズまではさめ、下部のフックを使えば本なども固定できるぞ。

CINEMA

「アラジン」

▶今夏全国東宝洋画系で公開。

アメリカで興収240億円を突破し、'92年度の全米でナンバー1ヒットとなった話題のディズニーアニメが、この夏いよいよ登場だ。

ストーリーは、神秘の都アグラバを舞台に、魔法のランプを手に入れたアラジンが愛するジャスミンのために、夢あふれる大冒険をくりひろげるぞ。魔人の声をロビン・ウイリアムズが担当しているのも、話題のひとつだ。

「キャプテンスーパーマーケット」

▶東宝東和系で6月公開予定。

死霊のはらわたやダークマンといったホラー映画で人気のサム・ライミの新作ホラーが登場。

日用雑貨店店員・アッシュは森の中から目覚めた邪悪な力と戦い、恋人と右手を失い、しかも時空のブラックホールに飛ばされてしまう。

現代にもどるための方法を賢者に聞き、封印を解くための旅をはじめるアッシュ。だが、行く手には、暗黒の軍隊をひきいた闇のアッシュが待ちうけているのだった……。

C D & VIDEO

▶NACL-1106

同級生

エルフの最新作として、昨年末に発売され、大ヒットした同名ゲームのサウンド・メモリアルアルバム。ちょっとHなショートドラマ入り。●NECアベニュー／6月21日／2800円

▶VICL-8074

ナムコビデオゲームグラフィティVol.8

2年ぶりの「グラフィティ」シリーズの新作。「DRIVER'S EYE」、「FINAL LAP3」のオリジナル音など全25曲が入ったアルバム。
●ビクター音産／発売中／2800円

▶VICL-8068

Walkure Story FOR ORCHESTRA

人気ゲームキャラ「ワルキューレ」を主人公にした2つのゲームの音楽をモチーフにし、クラシック音楽化。豪華特殊パッケージ(4600円)も同時発売。
●ビクター音産／7月21日／2800円

▶KICA-7619

POP'nツインビーグラフィティ

SFCゲーム「POP'nツインビー」のオリジナル曲19曲とゲームヒロインMADOKAの歌1曲を含むアレンジ6曲におまけ2トラックが付いた1枚。
●キングレコード／6月23日／3000円

▶KICA-1126

イース天空の神殿III J.D.K BAND編

OVAイース天空の神殿のオリジナルサントラ盤。ボーナストラックとして、「TOO FULL WITH LOVE」などを収録。
●キングレコード／6月23日／2300円

▶KICA-1127

イース天空の神殿IV J.D.Kオーケストラ編

イースシリーズの最新アレンジ集。「草原」、「FEENA」などの曲をメドレーでつづる「FANTASY' WORLD OF Ys」のアレンジ曲収録。
●キングレコード／6月23日／2300円

▶PCCB-00122

WORLD HEROES 2

オリジナルバージョン、VOICE、S.Eを完全収録。さらにボーカルアレンジバージョンや登場キャラの魅力を詰め込んだ解説書も付いた豪華盤。
●ポニーキャニオン／6月18日／1500円

▶PCCB-00123

FIGHTER'S HISTORY

同名ゲームのオリジナルサントラ盤。特典として、ゲームに登場する各キャラの操作法が一目でわかるゲームインストラクションカードが付くぞ。
●ポニーキャニオン／6月18日／1500円

▶PCCB-00119

ナイトストライカーコンプリートアルバム

タイトー「ナイトストライカー」MEGA-CD移植にあわせて、「ZUNTATA」メンバー自身が納得いくまで練り込んだフルアレンジアルバムだ。
●ポニーキャニオン／発売中／2500円。

▶PCCB-00120

V・V

今年行われたAOUショーに出品されたシューティングゲームの中で最も人気のあった「V・V」のオリジナルサウンドとS.Eの完全収録盤。
●ポニーキャニオン／発売中／1500円

ゲーメストビデオ 餓狼伝説2

ゲームセンターで大人気の「餓狼伝説2」の攻略ビデオだ。なお、新声社の直売なので、購入希望者は、新声社読者サービス部（03-3293-9326）まで。
●新声社／発売中／6000円

▶PCVP

餓狼伝説2 奥義伝承編

「月刊ゲーメスト」編集部監修の攻略ビデオ。ゲームオリジナルキャスト総出演のナレーションやVS戦攻略まで収録したファン必見の完全版ビデオ。
●ポニーキャニオン／6月18日／4800円

©The Walt Disney Company

東京おもちゃショー'93開催!

6月5日(土)／6日(日) AM9:00〜PM17:00 入場料500円
千葉・幕張メッセ 日本コンベンションセンター

今年もおもちゃショーの季節がやってきた。毎年ゲーム機器から新作ソフトまで多数展示されるから、楽しみにしている人も多いよね。もちろん、ゲーム以外の玩具もたくさん見られちゃうのもうれしいね。今回はNECブースにPCエンジンのソフトが下の表のように、たくさん登場予定。月刊PCエンジンのブースもあるから、みんなで遊びに来てね。

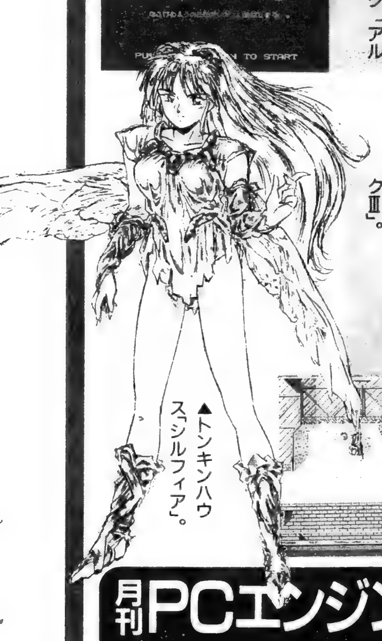
NECブースでPCエンジンの新作ソフトが多数出展されるぞ!!

月刊PCエンジンでこれまで紹介してきた新作のほかにも、このおもちゃショーで初めてみんなの前に登場するソフトもあるぞ。実際にプレイできるソフトもあるから、発売前にチャレンジしてみよう。

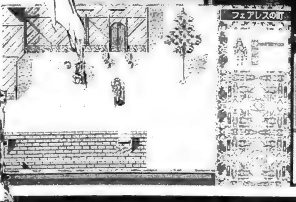
◀インテック「アルガノス」。

◀日本テレネット（レーザーソフト）「コズミックファンタジー4」。

▶光栄「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」。



▲トンキンハウス「シルフィア」。



▼日本テレネット「サークⅢ」。

◀リバーヒルソフト「フェイスボール」。

出展タイトルリスト

発売日	タイトル名	メーカー名
5/28	シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ(CD)	ビクターエンタテインメント
6/11	A列車で行こうⅢ(SCD)	アートディンク
6/12	ストリートファイターⅡ'(ダッシュ)	NECホームエレクトロニクス
6/25	パワーテニス	ハドソン
7/10	天外魔境　風雲カブキ伝(SCD)	ハドソン
7/16	１５５２天下大乱(SCD)	アスク講談社
8/6	オルゴール〜PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4〜(SCD)	データウエスト
7/23	ミスティック・フォーミュラ(SCD)	マイクロキャビン
7/23	ブラックホールアサルト(SCD)	マイクロネット
7/23	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック
7/30	三國志Ⅲ(SCD)	光栄
7/30	CD電人〜ロカビリー天国〜(SCD)	ハドソン
7/30	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース
7/30	卒業〜グラデュエーション〜(SCD)	NECアベニュー
7/下	ウィザードリィⅠ・Ⅱ(SCD)	ナグザット
7/予	サマーカーニバル'93ネクスザール・スペシャル(SCD)	ナグザット
7/予	眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	NECホームエレクトロニクス
8/6	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック
9/24	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ
8/上	もってけたまご(SCD)	ナグサット
8/上	ラングリッサー〜光輝の末裔〜(SCD)	メサイヤ
8/下	伊賀忍伝　凱王	日本物産
8/下	フェイス・ボール(SCD)	リバーヒルソフト
8/下	メタルエンジェル(SCD)	パックインビデオ
8/予	蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史〜(SCD)	光栄
9/上	ゴジラ〜爆闘烈伝〜(SCD)	東宝
9/下	機動警察パトレイバー〜グリフォン篇〜(仮・SCD)	リバーヒルソフト
9/下	真・女神転生(SCD)	アトラス
9/下	ルイン(SCD)	ビクター音産
9/予	ダウンタウン熱血物語(SCD)	ナグザット
9/予	マイト&マジック・ブックⅢ(SCD)	ハドソン
10/予	悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜(SCD)	コナミ
11/上	アルガノス(SCD)	インテック
11/予	パラディオン(SCD)	パックインビデオ
12/予	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS(SCD)	パックインビデオ
未定	スーパーダライアスⅡ(SCD)	NECアベニュー
未定	天地を喰らう(SCD)	NECアベニュー
未定	麻雀オンザビーチ(SCD)	NECアベニュー
未定	モンスターメーカー(SCD)	NECアベニュー
未定	レインボーアイランド(SCD)	NECアベニュー
未定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス
未定	機装ルーガ(SCD)	工画堂スタジオ
未定	インペリアルフォース(SCD)	シュールド・ウェーブ
未定	YAWARA！2(SCD)	ソフィックス
未定	シルフィア(SCD)	トンキンハウス
未定	風の伝説ザナドゥ(SCD)	日本ファルコム
未定	超英雄伝説〜ダイナスティック・ヒーロー〜(SCD)	ハドソン
未定	ブラッド・ギア(SCD)	ハドソン
未定	コズミックファンタジー4〜銀河少年伝説〜(SCD)	日本テレネット(レーザーソフト)
未定	サークⅢ(SCD)	日本テレネット
未定	スターブレイカー(SCD)	レイ・フォース

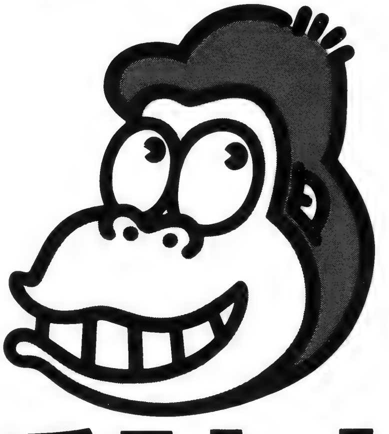
月刊PCエンジンのブースもあるぞ!!

今年は月刊PCエンジンのブースもNECの「わくわくソフトどんどん登場」〜PCエンジンをマークせよ〜の会場内に出展することになったぞ。「ストリートファイターⅡ'」のゲーム大会、「CD-ROMカプセル2」の体験コーナー。その中の「BONKⅢ」に入っているVSステージでのゲーム大会も予定しているぞ。そのほかにもおもしろ企画がいっぱい。もちろん、ゲーム大会にはたくさんの賞品を用意しているからお楽しみに。みんなもどんどん参加してね。

詳しい情報は89ページを見てね！

ストⅡ'に天外と
超大作が続く!!
のりおくれるな
プレイヤー諸君

MONTHLY
PC ENGINE



愛読者アンケート

世間じゃ景気の悪い
話ばかり。プレゼン
トでも当てて、君だ
けバブリーになれ!!

この本について

1 月刊PCエンジン7月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

①幽遊白書 ②セーラームーン ③ブランディッシュ ④エメラルドドラゴン ⑤ぽっぷるメイル ⑥アイレム新作RPG ⑦悪魔城ドラキュラX ⑧モンスターメーカー ⑨卒業～Graduation～ ⑩PCココロン ⑪機動警察パトレイバー ⑫1552天下大乱 ⑬ブラックホールアサルト ⑭ラングリッサー ⑮オルゴール ⑯マジクール ⑰スタートリング・オデッセイ ⑱シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ ⑲新連載小説『ブラッド・シティ』 ⑳PCエンジンプラス ㉑ニンジン倶楽部 ㉒ストⅡ兄貴'～激闘! 街頭野試合大作戦～ ㉓プリンセスカフェ～山口リエ～ ㉔遊楽専業団 ㉕千葉麗子のゲードルで行こう! ㉖イースⅣ ㉗究極の攻略～ストリートファイターⅡ'～ ㉘ルインパーク ㉙突撃!! バーチャル野郎 ㉚クラブ・ザナドゥ ㉛激烈技スペシャル ㉛赤パラスペシャル・CD電人 ㉝スターブレイカー ㉞ただいま勇者募集中 ㉟三國志Ⅲ ㊱マイト&マジックⅢ ㊲機装ルーガ ㊳麻雀クリニックスペシャル ㊴SWORD MASTER ㊵ダウンタウン熱血物語 ㊶ネクスザールスペシャル ㊷闇の血族 ㊸YAWARA!2 ㊹スーファミ・メガドラソフト情報 ㊺マンガ・事勿エンジン御殿 ㊻とじこみ付録・A列車で行こうⅢ～百万ドルの夜景のために～ ㊼別冊付録・ストリートファイターⅡ'～奥義の章～ ㊽別冊付録・天外魔境 風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド～花も嵐の京の巻～

2 あなたは、本誌7月号を買った直後に、どのページをまっ先に読みましたか? ページ数で答えてください。(目次のページは含みません)

3 今月号から新連載になった小説「ブラッド・シティ」についてお聞きします。

A. 内容はどうでしたか? 答えに1つ○をつけてください。

①非常におもしろかった ②まあまあおもしろかった ③あまりおもしろくなかった ④つまらなかった ⑤読んでいない

B. 使っている漢字や、表現について

①難しい ②やや難しい ③ふつう ④やさしい ⑤とてもやさしい

C. この小説に関する、あなたの意見や希望、感想などを簡単に書いてください。

その他について

4 あなたは、SNKのゲームマシン「ネオ・ジオ」についてどう思いますか? 以下から最も当てはまるものを1つ選んでください。

①大変興味がある ②興味がある ③あまり興味がない ④良くわからない ⑤ネオ・ジオのことを知らない ⑥マシンを持っている

5 以下にあげた「小学館SQ文庫シリーズ」の中で、あなたが読んだことがあるものに○をつけてください(いくつでも)

①超時空要塞マクロスⅡシリーズ ②超時空要塞マクロス(TV版)シリーズ ③超時空要塞マクロス(劇場版) ④ジェットマン ⑤BURAIシリーズ ⑦リューヌ伝説シリーズ ⑧うしおととら ⑨仮面ライダーZO ⑩覇竜の神座シリーズ ⑪スーパービックリマン ⑫空飛ぶ!竜峰学園

6 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

7 発売前のPCエンジンソフトで、1番ほしいものを一つ答えてください。

8 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

9 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー! ④㊙スーパーファミコン ⑤Beep! メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-iN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCエンジンFAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮ファミコン通信攻略スペシャル ⑯Theスーパーファミコン ⑰電撃スーパーファミコン ⑱電撃PCエンジン ⑲電撃メガドライブ ⑳電撃王 ㉑Vージャンプ ㉒月刊ファミコン4コマ王国 ㉓その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で104名に、97ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは6月29日消印有効。当選者の発表は、7月30日発売予定の「月刊PCエンジン」9月号です。

▪どんどん応募してね▪

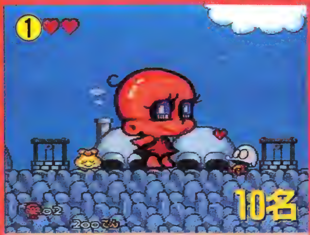
94ページのアンケートに答えてプレゼント

合計105名に当たる! BIG PRESENT をもらおう!!応募のきまりをよく読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

ハドソン提供

Huカードソフト



① PC原人3 10名

キングレコード提供

SCD-ROMソフト

② CDバトル〜光の勇者たち〜 3名

NECホームエレクトロニクス提供

③ ストリートファイターII'&アベニューパッド6 3名

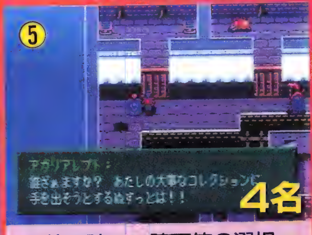
ライトスタッフ提供

SCD-ROMソフト

④ フィーンド・ハンター 3名

日本テレネット提供

SCD-ROMソフト



⑤ 天使の詩II〜堕天使の選択〜 4名

セントラルホビー提供

⑥ ストII'ジグソーパズル 世界最強1000ピース 各4名

⑦ ストII'ジグソーパズル 闘いの宿命500ピース

⑧ ストII'キャラ人形4体セット 2名

写真は完成品。商品は組み立て、未着色です。

⑨ 夢幻戦士ヴァリスTシャツ 4名

⑩ 天使の詩II プロモーションビデオ 5名

⑪ サークI・II プロモーションビデオ 5名

⑫ ストII'ステーショナリーセット (ノート・カンペン 下じき・レポート用紙) 6名

⑬ ストII'ビデオ 究極奥技編 2名

⑭ ストII'テレカ どれかひとつ。 15名

種類は編集部で決めます。

NECアベニュー提供

⑮ CALIIテレホンカード 5名

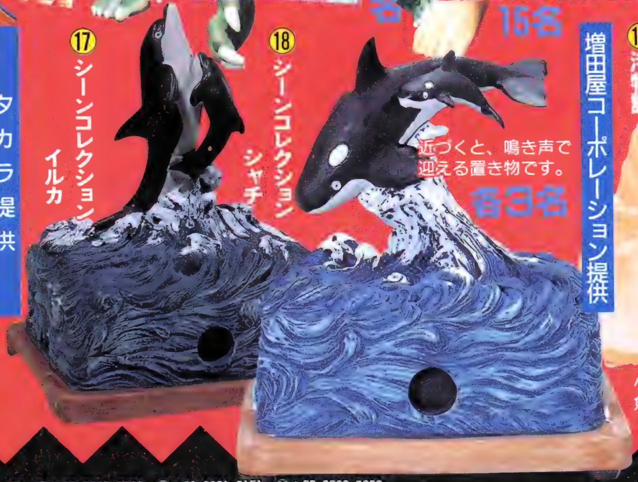
タカラ提供

⑯ フィッシュクッション どちらかひとつ。 7名

トミー提供

他3色。色は編集部で決めます。

⑳ KEY MASCOTカメさん 12名



⑰ シーンコレクション イルカ

⑱ シーンコレクション シャチ

近づくと、鳴き声で迎える置き物です。 各3名

増田屋コーポレーション提供

⑲ 渚物語 3名

小さな海をお届けします。魚が泳ぐ。オルゴール付。

㉑ 山口リエちゃん サイン入りペンケース 5名

商品問い合わせTEL番号………⑥、⑦:03-3862-6231、⑰、⑱:03-3602-3030、⑲:03-3861-0151、⑳:03-3693-8630

ATLUS
真・女神転生
PC Engine
SUPER CD·ROM²
SYSTEM
あの恐怖と戦慄を再びあなたに……。
A TE G
TRA GRAM
A Ω
MA TON
L ETA A
善と悪。秩序と混沌──。
人間にとって正義とは一体何なのか。
価値基準は何をもって据えるべきなのか。
それは人によって違うものなのか。
LAW(ロウ)とCHAOS(カオス)。
選ぶのは……あなた……です。
今秋発売予定
価格未定
アトラス・テレホンサービス
03(5261)9191·9192
新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

SUPER CD·ROM² SYSTEM

MYSTIC FORMULA

ミスティックフォーミュラ

©1993 MICRO CABIN CORP.

「ライデン、まだヤツを追いかけるつもりか?」
「当たり前だ。こんな面白そうなこと、ほおっておいたら男が泣くぜ!!」

超豪華キャスト!

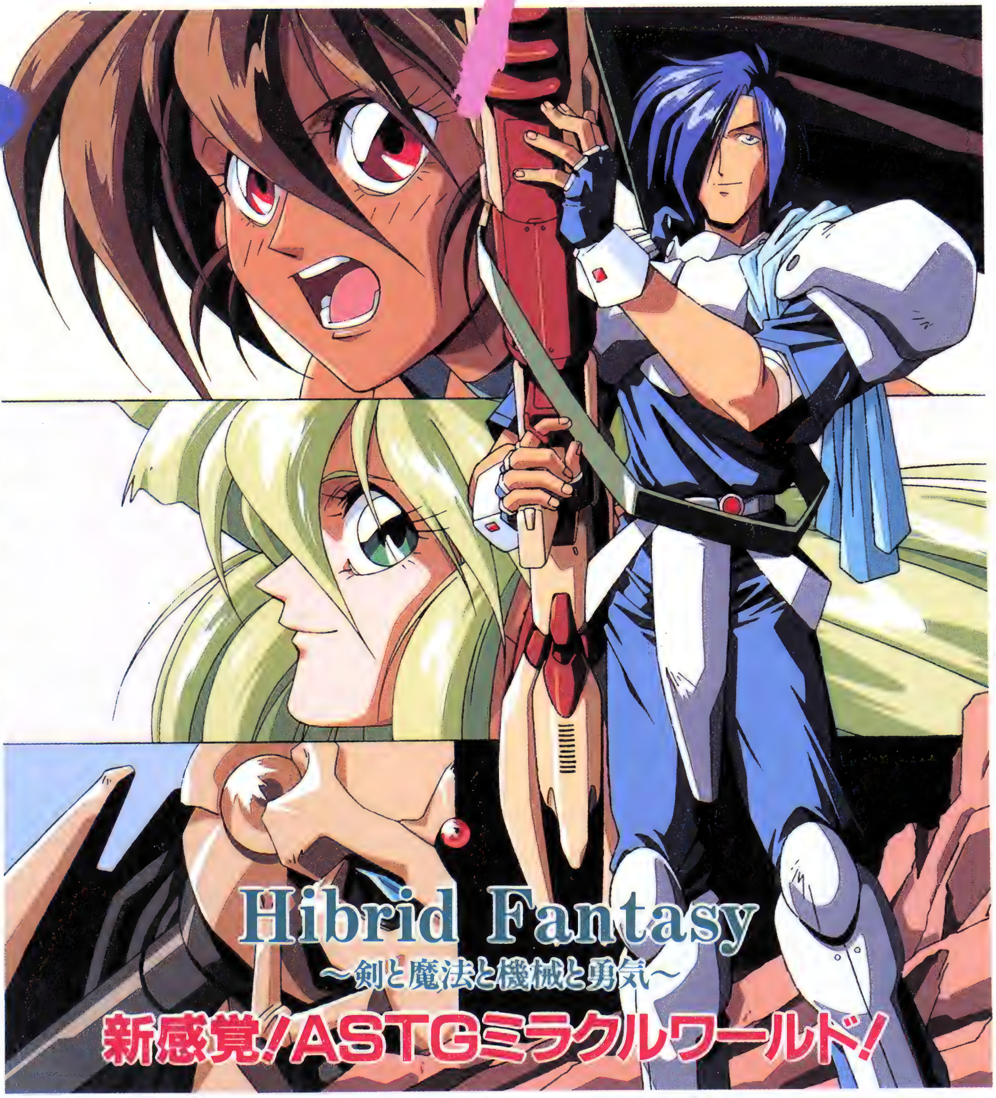
ライデン/矢尾一樹

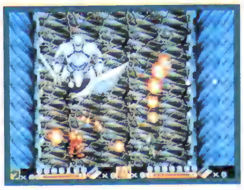
ステア/まるたまり

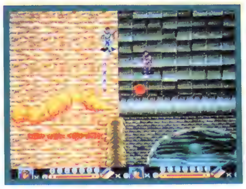
フィリア/横山智佐

アーク/堀川 亮

ガーベラ/神宮司弥生







地球を死に追いやった魔法戦争から1000年。時の洗礼を受け、蘇った地球に再び危機が迫る。
時を同じくして、一つの宝石を巡り、賞金稼ぎライデン一行と謎の男アークとの戦いが始まる。
しかし、まさかこの戦いが、この星の運命をも握ることになろうとは…。
今までのアクションシューティングとは一味違う特殊な世界。剣と魔法と機械が交錯するミラクルワールド。
"地球"を舞台に賞金稼ぎ達の果てしない冒険が始まる。

■2人同時プレイ可能!(マルチタップ使用) ■プレイヤーキャラクタは個性豊かな4人の中からセレクト!
■メカやマシンなどに乗り込んでの多彩な戦闘! ■全9面の変化に富んだステージ!
■ゲームを盛り上げる美しいビジュアルシーンが随所に!!

7月発売予定
価格7,800円(税別)

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

PC Engine

Victor
ROM ROM

シャーロックホームズの探偵講座II

Sherlock Holmes Consulting Detective Vol.II

5月28日
発売
希望小売価格
¥8,200
(税抜)

膨大な実写ビデオと音声データを使用し、映画さえも超えたと大評判を呼んだ
本格的推理ゲーム「シャーロック・ホームズ」シリーズ
さらにパワーアップして登場！ 3つの難事件でホームズに挑戦！

SHERLOCK HOLMES VOL.II

© 1993 ICOM Simulations, Inc. © 1989 Sleuth Publications, Ltd. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Published under license from ICOM Simulations, Inc. Licensed in conjunction with JPI.

ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC.

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

PHOTO/KENICHI ISHIDA
STYLING/YASUKO OGASAWARA(from up)
HAIR&MAKE/MIKAYO MITSUMORI

PURE
山口リエ

まるで赤ちゃんみたいと言ったらリエちゃんに失礼だけど、ほ～んと、「クッ、クッ」と屈託なく笑う。まわりをなごませる天才！ CFほかでみんなも見ている通り。その山口リエちゃんがいよいよ6月23日にポリドールレコードから「ピュア」という曲で歌手デビューしちゃうんだ。みんなよろしくね！

今月のPRINCESS

●プロフィール●

本名／柏原理恵。1977年8月5日生まれ。出身地／東京都。血液型／O型。趣味／小説、詩を書くこと。読書。特技／ピアノ、エアロビクス。CFはロート製薬「キャンパスリップ」、江崎グリコ「アイスの実」に出演。今年6月23日に、「ピュア」で歌手デビュー。

今月のCafe

●クイズキャラバン・カルトQ●ハドソン／発売中／5800円。テレビでおなじみの「カルトQ」。5人で番組と同じようにいろいろなジャンルで早押しを競う「番組モード」のほか、オプションとしてハドソンの人気キャラも登場する「アドベンチャー」、「タイムトライアル」、「バトルモード」など3つのモードがある。

ゲームはあまりやったことがないの♥

今年の春に高校生になったばかりの山口リエちゃん。でも、年齢よりぐ〜んと幼く見えるのは、リエちゃんのデビュー曲のタイトルのようにピュア（純粋無垢）だからかな？　ゲームはあまりやったことがないというリエちゃんだけど……。

——ゲーム機とかは何か持ってる？

「いえ、持ってないんです」

——あまりゲームはしない？

「あまりしてないです」

——ゲームセンターにも行ったことがない？

「はい。ゲームに興味はあるんですけど、やる機会がなかったんですよね」

——それじゃ、今回のゲームはちょうどいいかもしれないね。今回やってもらうのがクイズゲームなんだけど、テレビ番組の「カルトQ」って知ってるよね。

「はい。知ってます」

——そのクイズ番組をゲームにしたもので、「クイズキャラバン・カルトQ」っていうんだ。4つのモードがあるんだけど、リエちゃんにはテレビ番組と同じ方式の「番組モード」にチャレンジしてもらおうかな。ジャンルはどれにする？

「いろいろあるんですね。どうしようかな…。どれも難しそうだけど、ジャパニーズポップスにしてみます」

——選択肢は4つあって、方向キーの左が1、右が2、ⅡボタンがⅢ、Ⅰボタンが4というようになってるんだ。それじゃ、ジャパニーズポップスを選んでスタートするよ。

「ちゃんと、声で説明してくれるんですね。どんな問題が出てくるのかなあ。……う〜ん難しい。これってなんだったかなあ」

（クイズゲームだから、問題と解答はカットさせてもらったぞ）

——初級ではマイナス点になってしまったものの、中級では何とかプラスにしたリエちゃん。でも超カルトになると……。

「やっぱり難しい問題ばかりだなあ。まぐれで当たっちゃったものもあったけど（笑）。当たるとピンポ〜ンて鳴るのも楽しい」

——たまにすごく簡単というか知ってる問題が出るとホッとするよね。きょうはリエちゃんひとりでやってもらったけど、5人でいっしょに遊ぶこともできるんだよ。早押しで。

——そうなんですか。みんなで遊ぶとすごく盛り上がりそう。

私のデビューイベントを見に来てね♥

——番組モードのほかにもゲームモードが３つも用意されているしね。ところで、リエちゃんの歌手デビューはもうすぐだけど、「ピュア」って、どんな曲なのかな。
「どちらかというとアップテンポな曲です。６月に発売するんですけど、６月の風にあったような曲」
——きれいにまとめてくれちゃったね（笑）。リエちゃんはふだんどんな曲を聞いてるの？
「今井美樹さんが好きなんです。あとＺＡＲＤとか」
——女性ボーカルものだね。リエちゃんは作詞もしてるんだよね。
「はい、してます」
——自分で作詞をした曲を歌ってみたいという希望はあるの？
「あります。近い将来やっていけたらいいなと思ってます」
——どういうジャンルの曲を歌っていきたい？
「やはり今井美樹さんみたいな曲を歌っていきたいです」
——自然な感じの曲だね。あと、ＣＦにはいろいろ出演しているけど、ドラマとかは？
「ちょっとだけやりました。これからもずっとお芝居はやっていきたいです」

「テレビドラマとか、映画とかやっていきたいと思ってます」
——役柄とかはどんなものをやりたい？
「特にないですけど、学園ものとかをやっていけたらいいなと思ってます」
——将来的に何か目指しているものは？
「歌のほうでは、ピアノを弾きながら歌いたいです」
——ピアノの方はけっこう前からやっているの？

「はい。いちおう弾けるので、ピアノを前にして自分で伴奏してコンサートを開きたいです」
——これからキャンペーンがあるけど、今まではＣＦやドラマだけで、ファンのみんなと接する機会は少なかったよね。
「そうですね。でも、しゃべりはあまり得意じゃないからどうしよう（笑）」
——そうだね。キャンペーンだとファンの人の前で、セリフじゃなくてアドリブでしゃべらなくちゃならないよ。
「ただ笑ってるだけになっちゃったりして（笑）」
——リエちゃんて笑いじょうごみたいだもんね。それじゃ、読者のみんなにリエちゃんから何かメッセージを。
「これを見てくれているのがゲームを好きな人たちですよね。ゲームもいいけど、たまには外に出て、私のイベントを見に来てね」

●りえちゃんキャンペーン日程●
６月26日（土）＝東京・銀座山野楽器・14：30〜。７月４日（日）＝静岡・浜松イケヤ本店・14：00〜。７月25日（日）＝兵庫・神戸市営地下鉄西神南駅前セリオ光の広場・13：00〜。兵庫・神戸電鉄岡場駅前エコールリラ３Ｆ中央広場・16：00〜。
このキャンペーンに関する問い合わせについては、下記の山口リエちゃんファンクラブによろしく。

リエちゃん情報

６月23日の歌手デビューに先がけて、４月11日に山口リエちゃんのファンクラブが結成されたばかり。フジテレビ系で放映されていたドラマ「NIGHT HEAD」は３月で終わってしまったけれど、５月からはテレビ東京系のバラエティ番組「愛ラブSMAP」（毎週月曜・18時30分〜）にレギュラー出演中だよ。リエちゃんのデビュー曲「ピュア」も、この番組でいち早く聴けちゃうから毎週見逃さないようにね。
♥山口リエちゃんへのファンレターや問い合わせは、〒108 東京都港区高輪2-19-17 高輪交陽ハイツ502号 山口リエ・ファンクラブ・月刊PCエンジン係に。

◀山口リエちゃんのデビュー曲、「ピュア」（ポリドールレコード）。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

なぜ?なに?遊楽画廊

超兄貴ライブレポート

今年も新学期を迎えて、またまた画廊投稿者にも新人さんが増えてきたので、久々に質問コーナーを開設。れいちんの超兄貴ライブレポートもあるぞ！

先号から、このレイアウトになって、画廊が遊楽の頭になったんだけど、まだちょっと慣れないなぁ（笑）。なんだか、毎月画廊祭りをやっているような感じ。みんなはもう慣れたかな？

◀枠がないのは、数字だけの方がいいのかな？（新潟県・五十嵐あくりる）

◀この前の仕事で熊本に行った。今度また行くかも。（熊本県・蘭迦）

◀その質問は106ページで解答してるよ。（東京都・くえけけ）

◀カラートーン貼るの大変だったでしょ。（大阪府・堂田探）

◀みんなⅢに期待してるみたい。（千葉県・倉田がゆ）

◀ミネルバはカジノ大好きだった（笑）。（神奈川県・とよへ水無月葵）

◀女の子FOX。漢字にすると牝狐かぁ（笑）。（鳥取県・伽紹瑠）

◀これ、おもしろいって話だけど手がまわんない。（千葉県・笛木麻由）

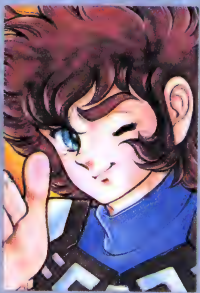
◀カラー講座？ 講師が必要だなぁ。（東京都・とくがわ剣）

◀なんだか心地よさそうなイラストだね。（徳島県・森倉大地）

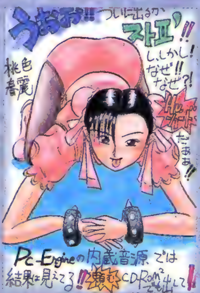
◀後ろの団長のイラスト似てるかも。（東京都・森タマキ）

◀そうか。パチンコで取ったか（笑）。（愛知県・ありがとうです♥麟）

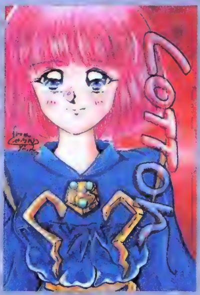
◀もうちょっとでPCE版が発売だぁ。（岡山県・プリンアラモード）



◀住所はとりあえず県名があればいいよ。（大阪府・こじましいな）



◀やっぱり、この春麗Hだよなぁー。（愛知県・桃色騎士）



◀お、御無沙汰。随分忙しかったんだねぇ。（福岡県・かっちん）

◀ちょっとリアルタッチのドラクエⅤだね。（埼玉県・寅）

◀あの仕事は大変だったけどまたやりたいな。（神奈川県・北条拓也）

◀えー、マンガ休載なのぉ（笑）。（宮城県・カイよしき）

◀机の回り、ホワイトだらけかな？（神奈川県・露田直見）

◀キアイダンは、あの迫力結構好き。（滋賀県・イマケン）

◀ハガキの端は、どうしても切れちゃうんだよね。（東京都・さつき☆めい）

◀ミスティックは7月に発売予定。（東京都・ちんじゃおろぉす）

◀いつぐらいに発売されるのかなー。（福井県・文月）

◀ほとんどの投稿者がテスト前に描くみたい。（島根県・天海ひこね）

◀ダイナスは、カプセル2でちょっと遊んでみてね。（栃木県・ばんこ）

◀就職の方はもう決まった？（宮城県・出花はイデカと読む）

◀裏見たよん。感激っス、ありがと♥。（佐賀県・不二屋染子）

◀高校生活、エンジョイしてるかな？（北海道・すとろべりい）

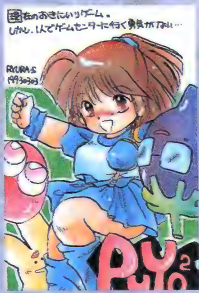
◀このあたりも移植されるといいね。（埼玉県・コウONE）

◀これも小学館で本出してたなぁ。（京都府・らいが☆ひかる）

◀MDCDでゲームになるんだよね、これ。（大阪府・左馬ゆき米）

◀ミネルバトンは好きだったな。（栃木県・秋海ばっへるべるの）

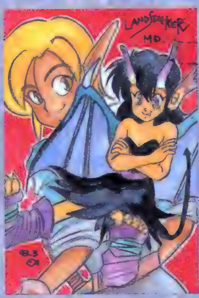
◀合作。（香川県・あつぴん（妹）／合作大好き野郎（姉））



◀ゲーセン版のぷよはあんまりやったことないんだ。（東京都・汐浜りゅうら）

◀千差万別だけど水性マーカーの水解きかなぁ？（愛知県・たかふみ）

◀右上の、最初クークかと思っちゃった。（栃木県・鷲見丸朝臣）



◀今連休中だけど、ここんとこまた寒い。（山形県・魚）

◀お久しぶり。やっと画廊に復活だね。（埼玉県・神谷英子）

◀画材は安いものでも使いこなせばいいんじゃない？（東京都・虎讃矢文）

◀FFって苦手なのかな？（北海道・一ノ瀬更紗）

◀このゲームのイラストって珍しい。（愛知県・暁一穂）

◀せらむんもPCに決まったね（笑）。（茨城県・そぉま改め玉梓夏実）

◀Ⅴが一番って人も結構いるよ。（神奈川県・Def）

◀そうか。テストそういう結果だったのかぁ（笑）。（大阪府・ゆみこ）

◀予想より、もうちょっと安かったね。（福岡県・ひいらぎ一帆）

◀ⅢもSFCになるんだろうか？（大阪府・ヤシガに）

◀一途にのめり込むってのもいいんじゃない？（山形県・アーネスト織田）

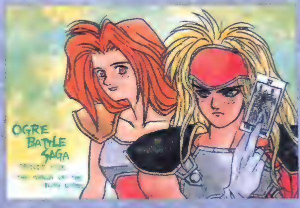
◀連休中にFFⅤやりたいと思ってるとこ。（福島県・ギルガメ剛！遊撃）

◀確かにフグ刺しに見える。うまそう（笑）。（福島県・DIOエスアール）

◀FFⅢは、やっぱり苦労したなぁ。（福島県・ないしーな）

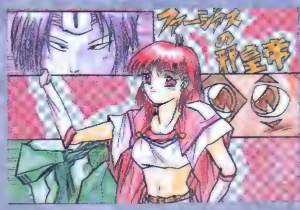
◀次のページにあるように超兄貴のライブに行ったよ。（茨城県・松尾輝）

◀団長、最近コロコロの記事もまた書いてるんだ。（岡山県・生子EX）

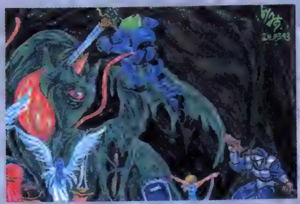


◀オウガバトルは売れてたみたいねー。（埼玉県・因幡武海）

◀横は載るスペースが少ないから確率低いんだ。（新潟県・あおりあきら）



◀ファージアスのイラストって最近少ないかな？（神奈川県・たこべー）


◀今回はFEのイラストなんだね。（東京都・みのがめ）

なぜ?なに?遊楽画廊

Q 投稿するときは、どんなサイズで送ればいいの?

A 縦、横ともに、ハガキの比率なら基本的にOK。イラストボードなどをハガキの比率に切って送ってきてもいいよ。
ただし、だいたいハガキの大きさで整理しているので、あんまり大きいサイズだと、別のところにしまって、しばらく忘れちゃうことも(笑)。たぶん大丈夫だと思うけどね。あと、2枚組のイラストも、ハガキ比率の2枚組で送って。複数枚のイラストは、2枚組までにしてね。
また、たまに投稿イラストを折って送ってくる人がいるけど、折り目を付けない方がいいよ。

Q イラストの内容はどんなものなら描いていいの?

A 基本的にゲームに関するものなら、なんでもいいよ。もちろん、PC以外の機種もOK。また、ゲームになっていないようなものも、ゲーム化希望とか描いてあればOKにしてるよ。後は、ほかの人がどんなイラストを描いているかを参考にすればいいんじゃない?

Q イラストの裏には、どんなことを書けばいいんですか?

A まず、最低限必要なのが、県名とPN(もちろん本名でもいいよ)。あと、掲載した人には一応記念品を送っているので、住所、氏名、電話番号を書いておいてね。事情があって記念品がいらない人は書かなくてもいいよ。それから、何のゲームのイラストだとか、そのほかいろいろなコメントが書いてあるとうれしいな。質問なども書いておいてもらえば、こういう機会になるべく答えるからね。

Q 2枚組のイラストを送りたいんですけど、どうすればいいの?

A 2枚組のものは、2枚一緒に、もしくはそのサイズで封筒に入れて送るのが一番確実。ハガキでバラで送っても届くけど、なにしろ小学館には1日に何万通もの郵便物が来る。バラバラだと、どっかに行っちゃうかも。

Q よく遠くの人と合作をしている人がいます。どうやるの?

A たぶん、一人で書いて、相手に送っていうふうに、郵便で何回かやりとりするんじゃないかな? で、そういう仲間の見つけ方なんだけど、サークルなどで知り合う人が多いみたい。次号では、お仲間募集の発表をやるので、気に入ったサークルがあったら、そこに入ってみたらどうだろう?

Q 遊楽画廊って、締め切りはあるんですか?

A 一応掲載月の2か月前に来た投稿が掲っています。その月の月末までに来れば、次々号に載る感じかな? 年賀状や暑中見舞いなどの季節物は早めに来れば取っておくよ。

Q 一か月の間に、たくさんのイラストを送ってもいいの?

A OK。ただ、載るのはその中の1枚にだけどね。同じ人がたくさんのイラストを送った場合、まず、その中から1枚を選出、その後にみんなのイラストと一緒に掲載されるものを選ぶんだ。もし、たくさんのイラストを送って、自分ではコレがいいってのがあったら、そのことを裏にでも書いておいて。なるべくリクエストに応えるからね。

Q 送るときは、ほかのコーナーと一緒に送ってもいいんですか?

A 実は、下に書いてあるように、今月からシステムが変わって、画廊のハガキはできるだけ単独で送ってほしいんだ。他のコーナーと混ぜると、掲載までもう一月かかったりするから、なるべく単独で送るようにしてね。あ、そうそう。『激烈技』と『ルインパーク』のコーナーだけは、一緒の封筒に入れて送っても大丈夫だよ。

画廊の送り方が新しくなった!!

遊楽画廊宛のハガキ、封書は、ほかのコーナーと一緒にしないで、なるべく単独で送ってください。

〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン遊楽画廊⑦係

超兄貴

純粋な兄貴たちの夕べを、れいちんがレポートしちゃうぞ!

もはや、伝説になりつつある超兄貴。そんな兄貴のライブが、4月27日にインクスティック鈴江でおこなわれたのだっ。
会場に入ったら、四方八方から"アニキーッ"と、声援が飛びかってスゴイのなんの!! 曲目は"兄貴と私"などのアレンジバージョンの他に、未発表やオリジナルなど、盛りだくさん。こりゃ絶対ライブ版CDを出して欲しいなぁ。
異様な熱気で進んだライブ、アンコールが終わっても、アニキコールやまずで、再アンコール! 会場にいる兄貴たちも大満足な夜だったに違いないね。そうそう、一緒に行ったうちの兄貴たちにも感想を聞いてみたよ。またライブ行きたいぞ～!

◀メサイヤの菊池さんもコーラスで参加してたぞ。

◀バンドとマッチな兄貴。不思議なハーモニー…。

▶えぐち団長

それにしても、兄貴のパワーって凄いよね。ついにライブだもん。この異常(笑)なテンションって、ずっと続けて欲しいなー。

▶JACK

ゲームもCDもライブも最高! マルチに攻めまくる超兄貴。これだけステージと観客が一体になれるライブは、なかなかないぞ。!

◀コルクのイラストって結構多いぞ。(神奈川県・英闘士)

◀次のはやっぱりSFCかな?(埼玉県・坂本麻美)

◀新しい生活にはもう慣れたかな?(埼玉県・今頃は坂戸市民♡)

◀エクスプレスの方は載ったゾ?(埼玉県・秋津鈴)

◀スプリガンは、いいゲームだったよね。(東京都・あいうえお)

◀大安売りのは理由があるからねぇ。(福岡県・篠原数雄)

千葉麗子のゲー(アイ)ド(マー)ルで行こう！ VOL.1

自らゲーマーと言いきってしまう、千葉麗子ちゃんの連載がいよいよ今月からスタート。今回は麗子ちゃんのゲーム歴と、所有マシンのリストを大公開。つい最近、DUOを購入して念願のPCエンジンユーザーにもなった。ゲーマーアイドル麗子ちゃん直筆原稿だぞ。

みなさんこんにちは。ゲーマー千葉麗子です。今回からこのページを担当させていただくことになりました。よろしくお願いします。まぁ、最初ということで自分の履歴書というかゲーム歴などを書いてみました。

それは中学3年、高校受験が終わったときから始まった…。

〜中学3年〜

高校受験が終わると同時にゲームボーイが欲しくなる。それまでは、父がファミコンは目が悪くなるからという理由で買い与えなかったのである。初めて自分で並んで買ったゲームボーイ…。そして初めて買ったソフトは今でも宝物のひとつである『テトリス』。

〜高校入学〜

学校にゲームボーイをかかさず持っていく毎日。忘れもしない福島のわらじ祭り。夜の9時過ぎだっただろうか。街はずれのゲームセンター『ゲームタウン』に友達と入る。生まれて初めてのゲームセンター。それ以後、私が探し求めていた異次元空間に入り浸りの日々が続く。その頃は『パロディウスだ！』の全盛期。そしていよいよ、私の中のゲーマーを呼び起こしてくれた『アウトラン』が登場する。それから日々ゴールへの挑戦が続く。学校の夏期講習が終わると走って仲間たちのもとへ急ぐ。さらに3か月がたった。3か月にしてやっとゴールへ到達。フェラーリがゴールの下を通過した瞬間、涙がこぼれてきて止まらなくなった。みんなが集まってきて拍手をしてくれた。そして私はゲーマーになった…。

ということで、ゲームにのめり込むことになったわけですが、現在の私の持っているマシンをどぉ〜んとリストア〜ップ！！！

■私の所有マシンリスト

〈ゲームマシン〉
ファミコン
スーパーファミコン
メガドライブ＋メガCD
メガドライブ2＋メガCD2
PCエンジンDUO
ゲームボーイ
ゲームギア

〈パソコン〉
IBM PS55note
Apple マッキントッシュ
LC2＋スタイルライター(ついこの間ロジックボードをLCからLC2に交換)
以上です。

P.S.次号からは

今回はPCエンジンについて触れませんでした。ごめんなさい。次回からはバリバリPCエンジンのこと書きますね。ちなみに今は『ボンバーマン'93』にハマってます。レベルF−6です！ えへへ…。エンディングまであとわずか！！

Profile

本名／千葉麗子。1975年1月8日生まれ。出身地／福島県。血液型／B型。ニッポン放送「伊集院光のOh!デカナイト」(毎水曜・22時〜)、フジテレビ系「ひとつ屋根の下」(毎月曜・21時〜)、CF「日清ヤキソバUFO」ほかに出演中。

麗子ちゃんへのお便り募集!!

●千葉麗子ちゃんのこのページに関する、ご意見、ご希望。麗子ちゃんへの質問などなんでもいいから、どんどん次のあて先に送ってね。たくさんのお便り、麗子ちゃんも待ってるよ。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2−3−1 小学館 月刊PCエンジン編集部「千葉麗子」係まで。

ナグッ子くらぶ

NAXAT INFORMATION MAGAZINE／1993

NAGUKKO CLUB

〈症例〉
恋の病に…
NAGUKKO CLINIC

麻雀クリニックスペシャル

●PCエンジンスーパーCDロム／発売日未定／価格未定

美少女でポン、ギャルジャンでロン!!

アーケードからの移植作で、PCならではのアレンジを大幅に加えたギャル満載の麻雀ゲーム。15人の女のコの中から好きな相手を選び、麻雀に勝つとアドベンチャー形式でステキなストーリーが進んでいくぞ！

▶麻雀画面はギャルとの二人打ち。勝つと……ムフフフフ。

〈症例〉
食べすぎに…
NAGUKKO CLINIC

ダウンタウン熱血物語

●PCエンジンスーパーCDロム／発売日未定／価格未定

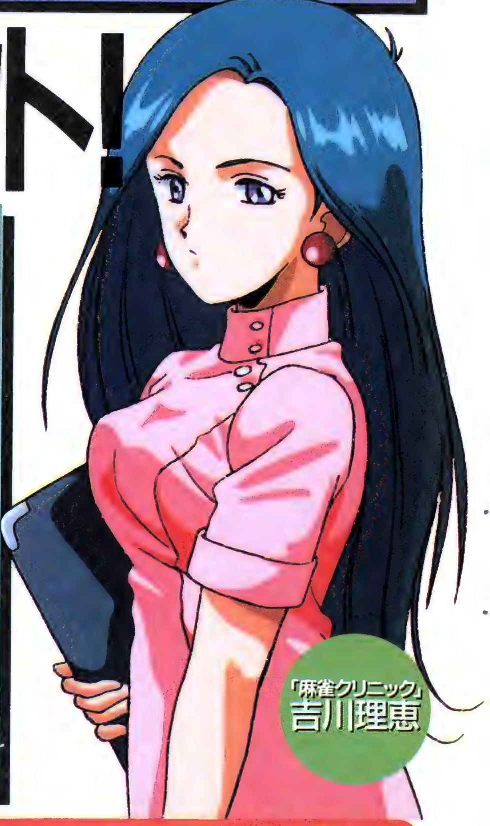
恋と友情の…町内格闘青春ストーリー!!

おなじみ"くにおくんシリーズ"の1作。とらわれの女の子を助けるため、町中をかけめぐって居所をつきとめ、敵対する高校生たちを退治したり……くにおくんが、熱血硬派ぶりを思う存分発揮する、ちょっとRPGっぽいアクションゲーム！

▲正義の鉄拳で、悪いやつらをこらしめろ！

◀お店の中に入ったり、町中をかけめぐれ！

元気に効く新作ソフト!



「麻雀クリニック」
吉川理恵

〈症例〉
不眠症に…
NAGUKKO CLINIC

闇の血族

●PCエンジンスーパーCDロム／発売日未定／価格未定

◀キャラクターデザインにいのまたむつみ氏を起用した（左は、いのまた先生書き下ろしの設定資料）。ファッショナブル・ホラー！

ファッショナブルな恐怖ミステリー!!

パソコン版で人気だったアドベンチャーゲームがPCエンジンに登場！新進ファッションデザイナー伊沢魅由と、モデル仲間の女性たちの周囲で、身も凍るような連続殺人事件がまき起こる……というホラーミステリーだ！

〈症例〉
勉強疲れに…
NAGUKKO CLINIC

ネクスザール・スペシャル

●PCエンジンスーパーCDロム／7月発売予定／予価4980円

"サマーカーニバル'93"として今年も行われるナグザット夏のゲーム大会用、超迫力のシューティング！ スコアアタック、タイムアタック・モードのみを収めた純大会仕様で、今年も熱く燃えるぜ！

今年もキャラバンやるぜっ!!

▲壮快なパワーアップ・シューティング！
ゲーム内容も年々グレードアップしてるぜ。

東京おもちゃショー 何かが起こる！PCエンジンブースで君に会いたい！

今月紹介したナグザットの新作ゲームも勢ぞろい！ここで実際にプレイできるよ!!

■一般公開日/6月5日(土)・6日(日)AM9:00〜PM5:30　■会場/幕張メッセ 第1ホール NECブース　■入場料/500円

株式会社ナグザット／〒112 東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル
テレホンサービス 03-5395-2088
ゲームについての問い合わせはこちら！／フリーダイヤル0120-079310
（午前10時〜12時 午後1時〜5時）

naxat soft

小学館
ポプコム創刊10周年記念号
切り札で勝負
付録も記事もグーンと充実！ポプコムの手の内、すべてお見せします。
付録①
ポプコム・オリジナル・スペシャルディスク
『誕生～Debut～』
感動先取り体験ディスク
7月発売予定の『誕生』（NECアベニュー、98シリーズ）は、ポプコムのイチ押しSLG。アイドルを育てちゃおうっていうゴキゲンなソフトなのだ。あるときは厳しく、あるときは優しく、あるときは過激に…。女の子の運命は、ジャーマネのキミの腕にかかっているぞ。
付録②
別冊
『プリンセスメーカー2』
お待ちどうさま！ついに誕生した『プリメ2』（ガイナックス、98シリーズ）。超カワイイ女の子をお姫様に仕立てあげる、大好評子育てシリーズ第2弾を徹底分析。ビジュアルシーン満載で、思わず親心が芽生えてしまう48ページいっき読みの大特集！
第1特集
ポプコム大研究シリーズVOL・6
「98でいいの？」
いま、お買い得の機種は何か？PC98ユーザー必見の研究レポート。
第2特集
美少女ゼミナール
拡張モード
ホットなCG美女たちが夢の競演。夏に向けてH度さらに上昇中！
第3特集
SFシミュレーション
初夏の競演
大銀河に生まれし少年たちよ！夏の夜にはSFがよく似合うのだ。
POPCOM
ポプコムお竜
10th ANNIVERSARY POPCOM
愛と勇気のパソコンマガジン
POPCOM
月刊ポプコム7月号 6月8日ごろ発売 特別定価680円(税込)

初公開!

PCエンジン版
正式キャラ決定!

イースⅣ

黒い真珠がもた

古の王国イースを

2人の女神と

終わり

新たな悲劇

The Dawn of Ys

ハドソン／12月発売予定／価格未定

2M

制作レポート第1弾

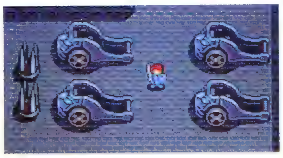
いよいよ本格的な情報公開が始まった『イースⅣ』。PCエンジンユーザーの話題の的なのはもちろんのこと、超期待作でもあるだけに、発売までの数か月間は、総力を挙げて誌面を展開していくぞ。

そこで今月は、先月に続き新たに入手したキャラ、画面写真を中心に新たなイースの世界を紹介していこう！

らしたいまわしき悲劇…
襲った長きに渡る災厄は
剣士アドルの手によって
を告げた…だがそれは、
の始まりでもあったのだ

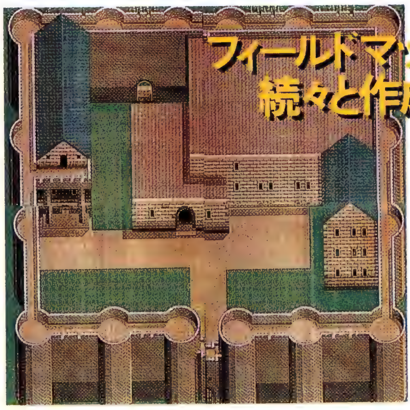
12月発売に向け開発は着々と進行中!!

ここで紹介している写真を見てもらえばわかるとおり、開発は順調に進んでいるようだ。またキャラ設定も続々とあがっており、アドルと敵対する3人がついに発表されたぞ。(イラストは初期設定段階のもの)



▶前作以上に凝った仕掛けが楽しめそうだ。

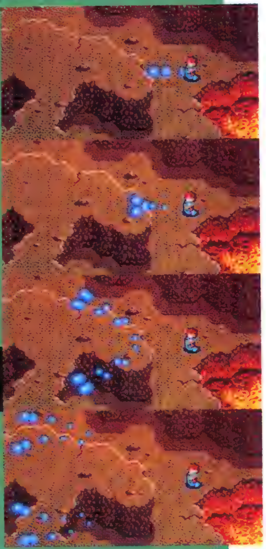
フィールドマップも続々と作成中！



◀ゲーム中に登場するフィールドや町なども続々と完成。これはそのなかの「砦」のマップだ。

強力になった魔法をリアルに再現

ゲーム中のあるイベントをこなすと、アドルは魔法を使えるようになる。種類も前作より増えているぞ。特に攻撃系のファイヤーやフリーズはため撃ちによる攻撃が強力だ。



フリーズの魔法

右の連続写真は、フリーズの魔法をため撃ちで使用したときの様子。弾が上下に広がり広範囲を攻撃できる。

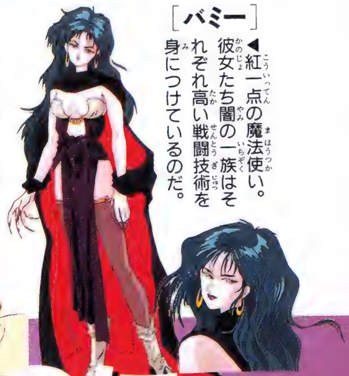
アドルの前に立ちふさがる3人組

［グルーダ］

◀冷酷かつ策略家。3人のリーダー格で、ある目的のためにセルセタまでやってきた。

［ガディス］

◀性格は極めて凶暴。戦闘能力が高く、すぐに暴力で解決しようとするクセがある。



［バミー］

◀紅一点の魔法使い。彼女たち闇の一族はそれぞれ高い戦闘技術を身につけているのだ。

あの日に終わったはずなのに…
運命がアドルを戦いへ誘う

イラスト／宝谷幸稔

©HUDSON SOFT ©日本ファルコム

新たな土地でアドルを待

『イースⅣ』の舞台はエウロペ大陸。メインの舞台となるセルセタの樹海もこの大陸にあるのだ。そこでここでは画面写真とともに、エウロペ大

エウロペ大陸

プロマロックの港

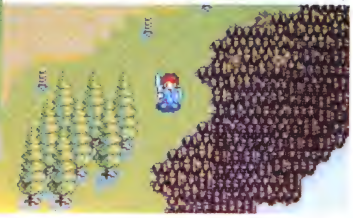
峠道

アドルはプロマロックの港から、ここの峠道を通って砦に行くことになる。

港からは右上に進んで行くんだけれど、峠道というだけあって、途中には森や険しい山脈などがある。景色も楽しめるね。

▲上に少し見えているのがプロマロックの港。ここから峠道を通って砦に向かうのだ。

▼道からちょっと足を伸ばすと木や山などが見られ、エウロペが自然豊かな所だとわかる。

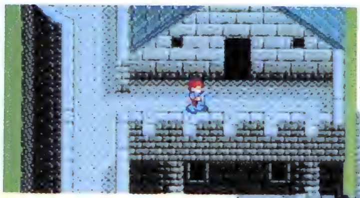


©日本ファルコム

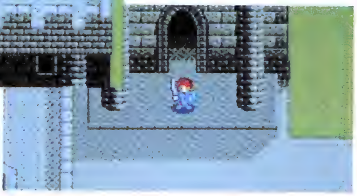
砦

この砦はロムン帝国とセルセタ国の国境。ロムン帝国とはエウロペ大陸一帯を治める大国だが、セルセタだけは帝国に支配されずにいるのだ。

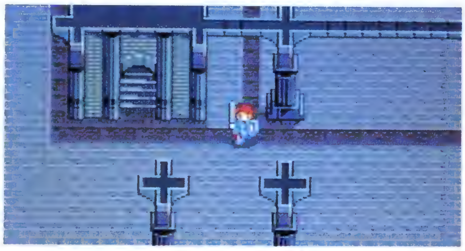
このロムン帝国も物語の鍵を握っているらしく、アドルとロムン帝国、そして闇の一族が対立する形になるようだ。詳しくは続報を待て！



▲階層構造になっているので、階段を使って階の行き来をするようになっている。



▼砦はロムン帝国が、セルセタに出る魔物からプロマロックの人々を守るために作ったもの。



▲ここは砦の内部。壁などで部屋が仕切られていて、牢屋らしきものもある。

メインキャラ ついに 正式決定!!

先月号で紹介したメインキャラの設定イラストをもとに、各キャラクターの決定稿があがってきたぞ。

一段とりりしくなったアドルをはじめ、リリアやドギなども前作よりも大人びている感じ。もうこのイラストを見ているだけでも、新しい物語に対する期待がフツフツとわいてきちゃうね。

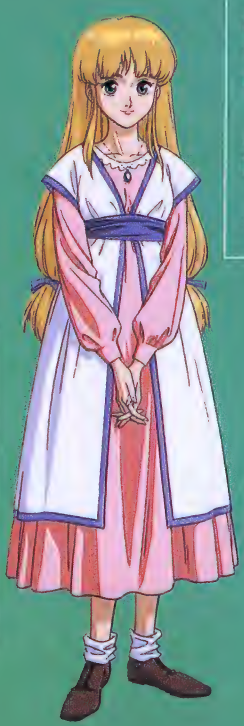
また先月紹介できなかった新キャラ・リーザもここで初登場！　さらに来月も、111ページで紹介している3人の正式イラストを発表できるはずだから期待しててくれ！

アドル

もちろんこの物語の主人公。18歳。

あるきっかけでセルセタをめざして、旅立つんだけど、そのあたりの詳細はおいおい紹介していけるはず。

楽しみにしていてね。



リーザ

セルセタに住む18歳の少女。おとなしく、ちょっとひかえめなヒロインタイプ?

着ている服もちょっと独特だよね。韓国の民族衣装として有名な「チマチョゴリ」に似てるかな。

つものは…!?

陸でアドルがたどる道筋を追ってみることにしよう。

その他にもまだまだ未知なる場所が!!

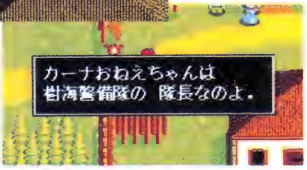
左ページで紹介している場所以外にも、アドルが立ち寄る場所はたくさんあるぞ。『イースⅣ』のボリューム（物語だけでなくマップなども含めて）はⅠ・Ⅱをしのぐほどなのだ。またこれらを見てもらえば、もっともっとセルセタの世界と、そこに住んでいる人々の様子がわかってもらえるんじゃないかな。

それでは、砦以降にアドルが行く場所を、ダイジェストで紹介していこう。

火の村アリエダ

ここはセルセタにある村の1つ。下で紹介しているカーナもここに住んでいるのだ。村の人々は魔物におびえながら暮らしているけど、警備隊を組織してそれに対抗しているぞ。

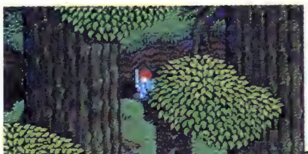
◀大人だけでなく子供の姿もチラホラと見える。煙突から出てる煙も生活感あふれてるね。



▶村の人々からはいろいろなことを教えられる。はじめての土地では交流が大切なのだ。

樹海

村の外はこのような樹海が広がっている。ここも階層構造になっていて、樹海の下と上を行き来するにはいくつかある出入口を使う。道も複雑になっているので、けっこう迷いやすい?

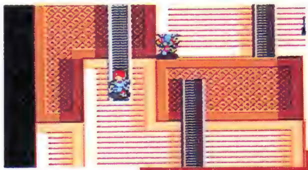


◀大きな木がいくつも立っている。ちなみにアドルが今いるのは樹海の下層部分だ。

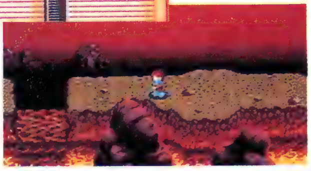
▶こちらは樹海の上層。上層と下層をうまく行き来しないと行けない場所も当然あるぞ。

ダンジョン

ダンジョンの種類もさまざま。先月も紹介した炎のダンジョンや幻覚のダンジョンなど、凝った演出が用意されているところも少なくないぞ。もちろん強力な敵キャラも続々登場!



◀通路を通って目的地を目指すんだけど、その途中には敵キャラが待っている…。



▶写真ではよくわからないけど、ここは3重スクロールしている。遠近感がすごいぞ。

ドギ

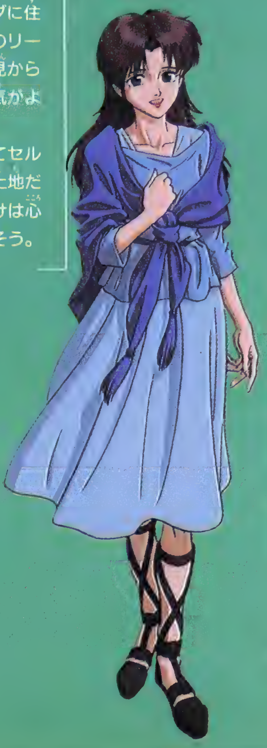
◀これだけ体格がよければ壁をなんなく壊しちゃうのもうなずける。イースシリーズには全作登場しているだけに、すっかりおなじみだね。

持前の怪力を活かして今回も活躍してくれるはずである。

カーナ

◀火の村アリエダに住む、樹海警備隊のリーダー。19歳。外見からしていかにも元気がよさそうだ。

アドルにとってセルセタは見知らぬ土地だけに、彼女の助けは心強いものになりそう。



リリア

◀もはや説明の必要もなし、と思われるくらいゲーム界全体を通して有名なリリア。現在17歳だ。

今回ももちろんヒロインだけど、リーザもいることだしアドルとの仲は進展するのかな。

今月のお題は先月に続きストⅡダッシュだっ！

ゲーマー倉持直伝

究極の攻略

しかも対人戦ではなく、対COM戦を攻略っ！

今月の1本

ストリートファイターⅡ'

さて、今月も引き続きダッシュの攻略。しかも前回とはうって変わって、対コンピュータ戦を攻略することになったのだ。"ダッシュ"といえば"対人戦"だが、コンピュータ戦もなかなかおもしろく、難しかったりするのだ。

ゲーマー倉持の近況報告

やっと付録（ストⅡ奥義の章）が終わった。おかげで不眠症ぎみになってしまった。しかし苦労のかいがあって内容も濃く、かなり良いモノに仕上がったと思っている。

今月は1人プレイの攻略法を紹介するぞ!!

■攻略キャラは「リュウ」だ!!

▲必殺技が強く、キャラの移動スピードも速い。連続攻撃もかなり強力だしね。

今回は対COM戦の攻略をするのだが、そのサンプルとして使われるのはこの人"リュウ"だ！　対COM戦では非常に使いやすいキャラ、というのが理由。

◀波動拳の速さがハンパじゃない！　対人戦でも使えるが、コンピュータとの戦いでも重宝する技。

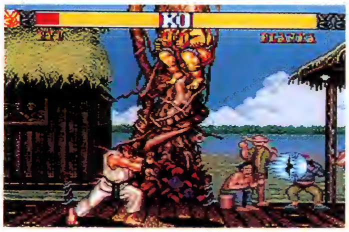
敵となる12人のキャラをカンタンに攻略!!

▲コンピュータの反応速度は並みじゃないぞ！　確実に必殺技を出すのがコツ。

あまり突っ込んだとこまでは攻略しない。とりあえずは基本的な戦い方を紹介していくつもりだ！

◀対人戦でも強いが、コンピュータの強さも相当なモノ。さすがはベガ。

COM相手にこれだけはやるな!!



ここでコンピュータに対してやってはいけないことを紹介するね。大きく分けるとやってはいけないことは下の2つ。1の"投げハメ"については、絶対にやってはいけない！　これをやろうとすれば、必ず返し技を食らうぞ。

［1.投げハメ］

コンピュータの起き上がりに、弱キックから投げにつなごうとすれば、必ず返し技を食らう。そのほかにもいろいろやり方はあるが、逆に痛い目を見るのでほかの攻撃方法で戦うように。

▼着地と同時にこの通り。ほかのキャラもこのように返されるのだ。

▲ダルシム（コンピュータ）に弱キック投げを試してみたが……。

［2.必殺技の出しすぎ］

もう1つはこれ！　必殺技が出せるようなったからといって、出し過ぎは禁物。スキを突かれて逆に攻撃を食らうからね。

◀間合いが詰まっているのに波動拳を連発すると、こうなるぞ！

▼リュウ 波動拳の連発を逆手に取ろう！

初めに後ろに下がり、様子を見よう。波動拳を連発するようなら、ジャンプで前に進もう。そして間合いが詰まったらジャンプからの連続技で、ピヨらせてしまえ！

▲時々、何もせずにボーッと立ち、いきなり大昇龍を出すことがある。

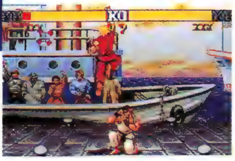
▼打点を低くして、着地と同時にアッパー波動。これでピヨったら、ジャンプからの連続技でダメージを与えよう。

▼ケン 竜巻からの大昇龍の連発を狙う

まず始めにコンピュータの出方を見るんだ。ジャンプしてくるようなら、昇龍拳で返し、後ろに下がったら波動拳を連発。もし、竜巻～を出してきたら防御から投げ技へ。

▲彼の性格からなのか…。病気とも思える攻撃パターンはまさに驚異的。

▼竜巻を連発した後、かなりの確率で大昇龍を出す。この大昇龍の着地を狙ってアッパー昇龍をぶちかまそう。



ガイル少佐　少し離れて昇龍拳が未だに健在

コンピュータが後ろに下がるようなら波動拳。近づいてきたら小昇龍。これに反応してサマーソルトを出したら、着地をアッパー昇龍。これの繰り返しで楽勝だ。

▲コンピュータの反応速度を利用した攻撃パターン。間合が重要なのだ。

▼このパターンは『Ⅱ』の頃から使えたのだ。ほかの攻撃方法でも倒せるが、このパターンがいちばん楽に倒せる。

チュン・リー　跳んできたトコを確実に迎撃！

まず、波動拳を読まれない程度に撃とう。そしてジャンプしてきたら、竜巻旋風脚、昇龍拳、アッパーのいずれかで迎撃。このパターンを使えば、パーフェクトで勝てる。

▲迎撃した後が肝心。起き上がりを遅めに、めくりアッパー昇龍で攻撃。

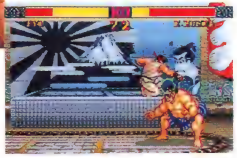
▼迎撃が完璧ならほとんど負けることはないだろう。くれぐれも波動拳を連発しないように注意しよう。

E・本田　波動拳連発で跳んできたら迎撃

試合が始まったら試しに波動拳を撃ってみよう。防御するようならそのまま撃ち続ける。もし跳んでくるようなら昇龍拳かしゃがみ強キックで迎撃する。これで大丈夫。

▲歩きながらの百裂張り手や、遠くからの強キックに注意しよう。

▼間合によっては、ジャンプ強パンチからの中パンチ昇龍が入る。ジャンプ強パンチをくり出すタイミングが重要だ。



ブランカ　近い間合で波動拳を撃つのだ！

初めは後ろに下がろう。もし追ってくるようなら近い間合で波動拳。ブランカが後に下がり、ジャンプするようなら、真下にいって昇龍拳（ジャンプキックに注意）。

▲動きは速いが、同じことを繰り返すのが欠点。でもそれのおかげで…。

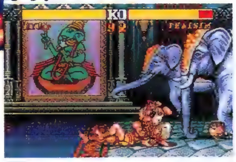
▼波動拳を2発当てれば大抵はピヨる。その後は連続技で大ダメージを与え、相手の出方によってパターンを変える。

ダルシム　竜巻の後の強スラを利用しよう

後ろに下がり、相手の出方をうかがう。強キックや立ち強パンチを出してくるようなら、昇龍拳で返す。ジャンプして下がったら遅い波動拳を撃って攻撃する。

▲ジャンプ攻撃の正確さは恐ろしいかも。遠い間合でのジャンプは禁物。

▼起き上がりを狙って弱の竜巻をくり出せ！　竜巻の後は防御からの連続技や投げ技で攻撃しよう。



ザンギエフ　間近で波動拳を連発するのだ！

試合が始まったら、近い間合で波動拳を当てる。2、3発当てるとピヨるので、連続技をくり出す。その後は少し離れて波動拳を撃ち、ジャンプしてきたトコを強パンチ。

▲中途半端な間合で立っていると必ずスクリューパイルを食らう。

▼コイツの反応速度は並みじゃない！　少し離れた間合で波動拳を撃っても、必ずジャンプでよけるぞ！

M・バイソン　しゃがみ中パンチだけで倒せる

ファイトと同時にしゃがみ中パンチを連打。もし跳んで来たら昇龍拳か強パンチ、強キックのいずれかで攻撃する。ダウンしたらジャンプからの連続技をくり出せ！

▲これもコンピュータの返し技を逆に利用した方法。これだけで楽勝だ。

▼なぜか、しゃがみ中パンチを連打するとダッシュアッパーを出してくる。相手の行動を良く見ないと返されるぞ！

バルログ　バック転を逆手に取って攻撃！

初めに出方をうかがう。前に歩いてきたら後ろに下がって小昇龍で撃退。後ろに下がり三角跳び蹴りをしてきたら昇龍をぶち込み、ナナメジャンプキックでバック転を追う。

▲ナナメジャンプキックをくり出すとほとんどバック転をするのだ。

▼この後にアッパー昇龍をくり出し、ダメージを与えるのだ。たまにジャンプキックで返されることがあるぞ！

サガット　タイガーショットを飛び越せ！

序盤は波動拳を撃って様子を見よう。タイガーショットを連発し出したら、少しずつ間合を詰めて、ジャンプからの連続技をくり出そう。読んでからジャンプするように。

▲ジャンプを遅くすると、必ずアッパーカットで返す恐ろしい奴なのだ。

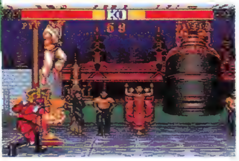
▼タイガー連発まで耐えて、これが始まったら間合を詰めるように。間合が詰まったら先読みジャンプから連続技へ。

ベガ　画面の端に行ったら大昇龍拳！

初めにバックジャンプで様子を見る。サイコに来たらジャンプ強パンチで相討ちを狙う。その後にベガを画面に端に誘いダウンさせる。この後に大昇龍を撃ち着地を投げ。

▲まともに戦って勝てる相手ではない。おそらく真っ向勝負では最強。

▼ベガをダウンさせた後に、起き上がりに合わせ大昇龍。昇龍拳の着地を投げ技か連続技でフォローするのだ。



来月もひき続きストⅡ'を攻略!!

新連載

ルインパーク

RUIN PARK

ビクターエンタテインメントから今秋発売のアクションRPG
それが『ルイン』だっ!!

ビクターエンタテインメント／価格未定／今秋発売予定

今年の1月号で掲載したビクターの3大RPG特集、その中で紹介した『ルイン』が、いよいよ本格的に動き出したぞ！

月P編集部でもかなり前評判の高いこのゲーム、今月から毎号連続でルインの特集ページを組むことになった。それが、この『ルインパーク』なんだ。

ではここで、初めて『ルイン』という名前を聞いたひとのために、このゲームの説明をしておこう。

このゲームは4人パーティ制のアクションRPG。プレイヤーが操作するのは主人公のみで、ほかの3人は、それぞれがAIによって、自分の考えで行動するので操作する必要はないんだ。

また、画面を見てもらえばわかる通り、キャラクターの大きさが、今までのARPGに較べても大きい。

この大きさによって、キャラクターの動きなどが、よりイキイキと描かれているのだ。

◀周囲の照り返しでキャラの色が変わったりして、とってもリアルなのだ。

◀このゲームでは、大きなキャラクターが、生き生きと描かれているぞ。

（メインキャラクター紹介）

このゲームは4人パーティだけど、メインキャラクターは5人いて、途中で入れ替わるようになっているんだ。今月は、その中の4人を紹介するぞ。

●RUIN● ジャン

◀プレイヤーが操作するこのゲームの主人公。剣と魔法で戦う男の子だ。

●RUIN● シャロル

◀緑色の髪をしたこの娘は、実は王女様なのだ。魔法系が得意だぞ。

●RUIN● オルテナ

◀青い髪の女の子がオルテナ。ジャンの幼なじみの彼女も、魔法を使って戦うのだ。

●RUIN● シュバルツ

◀ほかのキャラより大柄な彼は、力任せに剣などを振り回して戦うのだ。

©1993Fill in Cafe Co.,Ltd. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

ルイン GAME STORY

コーデリア国の城下町デミサント。この町で暮らしていた少年・ジャンは、ある日、幼なじみオルテナと一緒に物置小屋の片付けをしていたところ、古ぼけた地図と、不思議な光を放つペンダントを見つけた。

その地図には、いかにもなにかありそうに、いくつかの×印がつけられていたのだ。

その印をみた2人は、これは宝の地図だと興奮し、ついに母親・スーリアにも内緒で宝探しの冒険に出発するのだった。

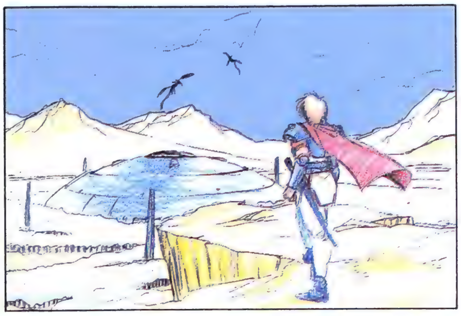
しかし、デミサントに最も近い×印の地点に到着した彼等は、そこが宝のありかではなく、立入りを禁じられた『聖域』であることを知る。

聖域で話を聞いているうちに、一人の兵士が駆け込んできた。突然魔物が来襲し、コーデリア城やデミサントも廃墟と化してしまったというのだ。

あわててデミサントに戻った2人は、そこで予言の勇者であるシュバルツに出会い、スーリアが無事であることを知る。

ジャンたちは、勇者シュバルツとともに、スーリアの待つ辺境の町・カタリアへ向かった。

そして、そこでスーリアから、ペンダントに隠された秘密や、死んだと思っていた父の話を聞かされるのだった……。



ルイン開発チーム フィル・イン・カフェ突撃取材!

この『ルイン』を開発しているのは、フィル・イン・カフェという会社で、その母体はフリー集団として、X68000のメタルサイト（システムサコム）を開発したチーム。その後、パソコンを始めとして、PCやMDなどの家庭用機まで、様々なゲームの開発を行なっているところなんだ。　成増の閑静な住宅地の一角にあるこの会社で、今月は、メインプログラマーの天野さんに開発情況を聞いてきたぞ！

◀ルインの開発真っ最中の天野さん。6月のマスターアップを目指して頑張っているのだ。

★　★　★

――ルインの企画はいつごろ出たのですか？

天野　ルインの企画は、この会社の設立時、おととしの夏ぐらいからあったんです。この会社も、ルインを作るために設立した会社みたいなものですね（笑）。

――現在の進行情況を教えてください。

このゲームは、現在3人～4人ぐらいで作ってまして、現在はシステム部分の8割程度まで完成しています。マップやキャラクターのグラフィックも平行して進んでいるんです。

これからは、各キャラクターの個性の部分を調整しながら仕上げるような感じですね。

また、アニメーション部分は、他のところで作っているのですが、なかなかいいデキで上がってきていて、これから本体に組み込む作業に入るんです。このアニメシーンは、かなりのボリュームがあますんで、楽しみにしていてください。次号では、それぞれのキャラクターの声優も紹介できると思いますよ。

――では、読者に対してメッセージがありましたらお願いします。

この『ルイン』というゲームは、とにかく今までにないRPGを作りたい、キャラクターに命を吹き込みたいということで企画したゲームです。ハードの限界に迫る！という意欲でというか開発者の自己満足で（笑）鋭意制作中です。私自身も、予定があった北海道旅行をつぶして頑張って作ってます（笑）。これから、さらに追い込みをかけますので、みなさん、期待していてくださいね。

天野　匠さん

株式会社フィルインカフェ所属。ルインのメインプログラマーであり、今までにも数多くのゲームの開発に携わってきた。現在はルインの追い込みで、趣味の車にも乗れない毎日。

◀グラフィックも、順調に進行中。いろいろなモンスターが出るぞ。

4コマ ルイン

第1回　作：うひょ ぷうた

「女のたたかい　Part1」

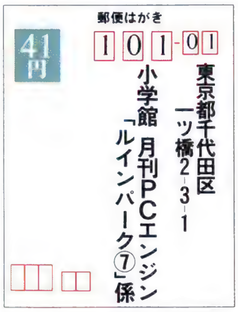
投稿大募集!

せっかくルインの連載ページが始まったことだし、ここは一つ、読者のみんなにも参加してもらって、一緒に盛り上げようということで、みんなの投稿を募集しちゃいます。で、何を募集するかっていうと、『遊楽画廊ルイン分室』（ルイン担当も江口団長なので）ということで、ルインのイラストを募集しちゃいます。また、ルインに関する質問や、開発スタッフへのお便りも大歓迎だよ。

まだハッキリ決まってないけど、このページに掲載された人には、もちろんなにか記念品を考えているからね。

応募は、右のようにハガキで送ってね。

あと一つ、早めに送ってくれると、次号は載りやすいと思うよ。



イラスト、マンガ／近藤敏信

VIRTUAL YAROU!!

●今月の現実　CHAPTER.16

モーフィング

テレビCMや映画などで最近はやっている人の顔が獣になったり、車が豹になったりする映像、君達は見たことあるかな？ 今注目を集めるこの画像処理技術、モーフィングを紹介しよう。

●バーチャルリアリティとは

日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。多くの場合コンピュータの中に作られたリアルで臨場感あふれる世界を体験、体感することをいう。今の段階ではまだ形のはっきりと見えない観念的なものだが、教育からアミューズメントまでその応用範囲は極めて広い。

view 君の顔が獣に変わる…モーフィングの世界！

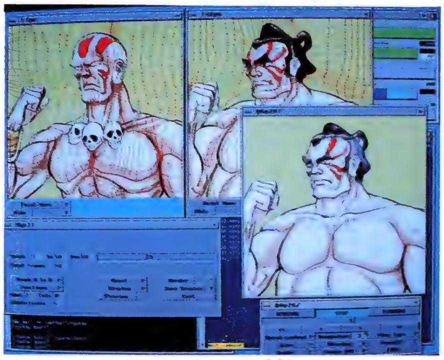
ビデオクリップの中で華麗なステップを踏むマイケルが、突然別の生物へと豹変していく、あるいはコースの中を走るスポーツ選手の足が別の競技をする選手の足に変わる…思わずビックリしてしまうこれらの映像。ビデオを見返して、どうなっているのかその秘密に迫ろうとした人もいるじゃないかな？

これが最近注目を集めている、モーフィングと呼ばれる画像処理の1例だ。

このモーフィング、技術としては決して新しいものではない。制作に時間がかかり、あまり評価もされていなかった。それが最近のコンピュータの進歩により高度、そして安価に制作できるようになったことから注目をあつめている。

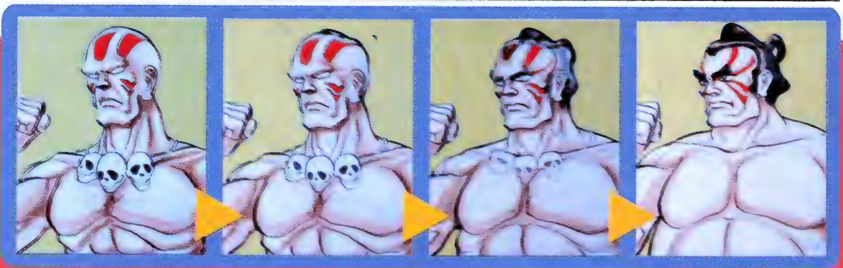
では、このモーフィングとはどういったものなのか？　下にあるストⅡで人気のキャラ、ダルシムの絵を見て欲しい。徐々に変化し、4コマ目でエドモンド本田になる。1コマ目と4コマ目はイラストから取り込んだ画像データで、中間の2コマはコンピュータによって作画されたものだ。ダルシムと本田、両者の特徴をうまく置き換え変形させていることがわかるだろう。

このように、画像を置き換え変形させていく画像処理がモーフィングだ。



▲コンピュータ上に取り込まれた画像データ。

ダルシムが本田になる驚異の世界!!(笑)…



▲あのダルシムがおよそ似ても似つかないエドモンド本田になる。顔などの各パーツがうまく変化していくのに注目してほしい。

▼非常にスムーズなモーフィング。写真の写りが悪くてごめんなさい。雰囲気は分かるでしょ。

▼興味がある人は絶対に見逃せない。これ以外にも多数のモーフィングカットがあるぞ。

▲マイケル・ジャクソンのショート・フィルム「ブラック・オア・ホワイト」より。

▲このカットが収録されたビデオ、LDは今夏、エピック・ソニー・レコードより発売。

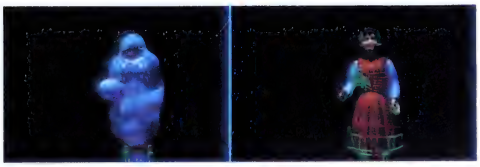
モーフィングはどうやって作られるのか？

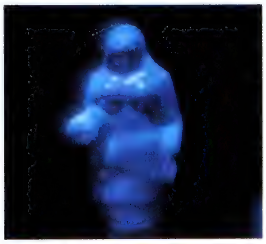
実際にモーフィングがどのようにして作られているかだが、おおざっぱに説明すると、変形前の絵（グラフィック）と変形後の絵を用意し、それをコンピュータに入力。どの部分がどの部分に変化するか、対応座標を設定し中間の絵（実際の変形パターン）をコンピュータに作画させているのだ。こうして完成した絵をビデオにコマ撮り、作品として完成。ピンときた人も多いと思うが、この制作手法は原画といわれるもとの絵の間に動画といわれる絵を入れ、動きを作るアニメーションの手法に非常によく似ている。

最大の違いは、対応座標の設定だ。コンピュータは絵を変化させるとき、その絵の内容を判断して中間を作画するわけではない（例えばダルシムと本田の顔を認識しているわけではない）。そこでダルシムの目は本田の目になる、といった設定が必要になる。下の写真がその例。金属の塊と女の子の体とを対応させる線が細かく設定されている。これがモーフィングのなかで一番大変であり、経験を必要とする部分でもある。しかし、近い将来コンピュータが絵を認識できるようになれば、誰でもモーフィングを作れるようになるかもね。

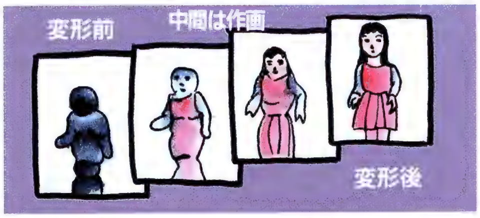
制作手順
▼
変形前の絵制作
▼
変形後の絵制作
▼
対応座標の設定
▼
コンピュータによる作画
▼
完 成

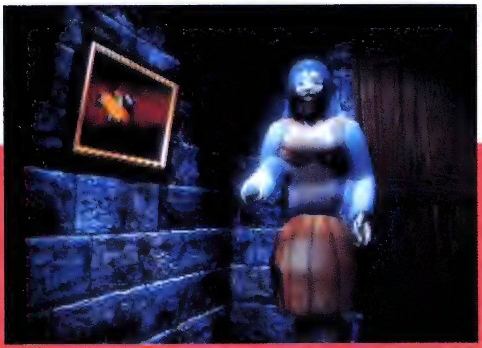
◀今回取材にお邪魔した㈱ルーデンスの増尾さん。





上の写真が対応座標を示したもの。グリッドと呼ばれる細かい線が書きこんであり、絵をブロックに分けている。コンピュータはこのブロックで２つの絵がどう対応、変化していくかを判断、点の置き換えによって、絵を変化させるのだ。





VIRTUAL REPORT

最近ちょっと元気がないが、ホームビデオの人気はすごいものがある。でもエフェクトなどの特殊効果ができない点に、不満を持っている人も多いだろう。もし今回紹介したモーフィングが家庭用ビデオなどでも簡単に制作できれば、これはかなり楽しいにちがいない。今の段階ではまだまだ現実は難しいだろうが、各家電メーカーさんには頑張ってほしい。ゲームにも利用できそうだしね。

※今回このページで使用しているモーフィングの画面は、マイケル・ジャクソンを除いて全て上で紹介した増尾さんの作品。大変お忙しいところありがとうございました。この場を借りてお礼いたします。

◀マイケル・ジャクソン「ブラック・オア・ホワイト」より。女性の顔が、見事に髪ムサおやじにと変わる。この滑らかさは必見モノだ。

右の変形する男は、バーチャルシアター（新宿歌舞伎町）の案内ビデオより。制作：有限会社ギミック　特殊メイク：高柳祐介　CG制作：㈱ルーデンス

まずは開発情況の報告から。ファルコムさんでは、現在エンディング用などのグラフィックを中心に作業が行われている模様。いよいよ制作の大詰めにさしかかっているというところだ！

Club Xanadu クラブ・ザナドゥ Vol.7

どーだまいったかのビジュアル大特集だ！

今月は新たに入手したビジュアルシーンを中心に『風の伝説ザナドゥ』の世界を紹介していくぞ。

主人公のアリオスをはじめ、ソフィアやダイモスなど、メインキャラクターが続々と登場するのはもちろん、ストーリーに深く関わってくるキャラクターが総登場。

これまでに紹介してきたトップビューやサイドビューの画面構成や戦闘シーンなど、独特のシステムともども見逃せないね。

◀8人のキャラ勢ぞろい。ちなみにアルゴスは大きいから後ろにいるんだよ。

◀実際に遊んでみると、パーティシステムの快適さは想像以上だ。

本邦初公開のオープニングを見よ!!

おまちかねのオープニングを紹介するぞ。細かいカット割りで登場するメインキャラのシーンなど、凝った仕上りになっているのだ。

ファルコムエクスプレス FALCOM EXPRESS

先日ファルコムさんに取材にいったところ、近々F・Sで新製品が発売されるとのこと。試作品を見た途端に「ほ、ほしい〜」と思ってしまったナイスな商品だけにこのコーナーでも紹介する予定。お楽しみにね。

ファルコムなんでもQ&A

Q ファルコムグッズの入手方法を教えて！

岐阜県／後藤真優

A 今月もおなじみのファルコムの中原さんに答えてもらおう。では、よろしくお願いします。

「東京の近くにお住いの方でしたら、代々木のファルコムショップで手に入ります。ただし、品切れの商品もありますのでご了承ください。

また通信販売も行っておりますので、ハガキで、日本ファルコムまでカタログと振り込み用紙を請求して下さってもけっこうですよ。」

あて先：〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル 日本ファルコム 「カタログ・振り込み用紙請求係」

ゲーム中にも物語を盛り上げるビジュアルが満載！

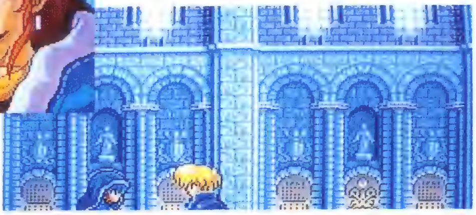
左ページで紹介しているオープニングビジュアル以外にも、ゲームの途中にビジュアルシーンが挿入されるぞ。それぞれのキャラクターがアップになって、演出効果もバッチリだ。

こんな感じに挿入されるぞ

〈ゲームスタート〉　〈序　章〉　〈ビジュアル〉

次の章!!

▲王宮でのビジュアルシーン。この画面のように、セリフをしゃべるキャラクターがアップになって迫力満点。

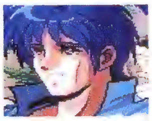


▼きれいに描き込まれたグラフィックとBGMが絶妙。このようなビジュアルシーンは各章の間に挿入されるぞ。

はて、このキャラクターは……!?

今回の取材で見せてもらったビジュアルシーンの中に、初めて見るキャラクターが何人かいたので紹介しておこう。

また彼らがどんな形で登場するのかは、たぶん次号でお伝えできると思うぞ。



ついに決定!8人のメインキャラ声優紹介

アリオス
山口勝平

イシュタリア王軍の百騎長。その名声は諸国に広がっており敵からも名将と噂されている。

ソフィア
佐久間レイ

パルティア神殿の神官。この世界では彼女だけがクレーネの力や特別な修業なしに魔法を使える。

ダイモス
江原正士

イシュタリアのなかでも1・2を争う剣の使い手。アリオスの忠実な部下でもあるのだ。

リュコス
矢尾一樹

他人と馴れ合うことを嫌い気の向くままに生きてきた。典型的な一匹狼タイプ。

ピュラー
山本百合子

大賢者エナスのもとで修業をしている魔法使い。外見通り純真な心の持主だ。

アルゴス
梁田清之

見てのとおり人間ではないがアリオスとともに旅をする。果たしてどんな声なのか!?

メディア
勝生真沙子

ソフィアを守ることを天命とする、女従者。武術と魔術、ともに一流の腕前を持つ。

ヌース
塩沢兼人

かつて、イシュタリア王軍で軍師をつとめていた、天才的な頭脳の持ち主。

ファルコムミュージアム

▶リュナンのボケ具合がほどよい味わいを出している？（徳島県／森倉大地）

▶投稿枚数が多く掲載競争率が高いソフィア。今月はコレー（千葉県／倉田みな）

▶PCにも移植された『ソーサリアン』。名作だよね。（大阪府／宇奈月浩彦）

おハガキ大募集!!

Q&A、ミュージアムの他ご意見、ご希望も受け付け中。こんなコーナーをやって、とかこんなことが知りたい！　などなど、どんなことでもOKだよ。

<あて先>〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン「ファルコムエクスプレス⑦」係

不知火 舞って知ってる？ ボヨヨ〜ンって！

激烈技 SPECIAL

このところ激烈技のハガキが、っんげ〜少ない。新作があまり出ていないってこともあるんだけど、ちょっとサビシイ。くるときは、もう見るのがイヤんなるほどの量がくるんだけどネ。あのころがなっつかし〜ぜ、まったくヨ！

■ヘビー級——超大技■ライト級——小　技
■ミドル級——大　技■フライ級——おまけ技

雀偵物語3 セイバーエンジェル

ヘビー お得技3連発!!

月P激烈取材班

面セレクト

左の画面で方向キーの左上・Ⅰボタンを押しながらランボタンを押す（タイトル画面が出るまで3つとも押しっぱなし）

◀好きな面へ行ける。

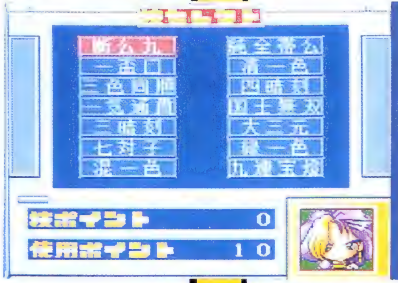
フルフル〜サイコロ〜が好調？の雀偵3だけど、中々先へ進めない人に面セレとそれを使った技、2種類を紹介するぞ。これを使えば、勝負しないでも勝ったり負けたりが自由自在ってわけさ。

さらに面セレクトを使って始めたゲーム中の……

サイコロを振る画面で

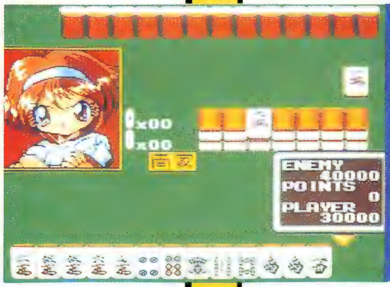
この画面中だ。

技セレクト画面で



この画面ね。

麻雀画面で



プレイ中だ。

プレーせずに勝つ

Ⅰボタン・ランボタンを同時に押す

面セレして始めたゲーム中の、上の3つの画面のどれかで、左右のコマンドを入れれば、勝った時や負けた時のいろんなビジュアルが見られるんだ。

プレーせずに負ける

Ⅱボタン・ランボタンを同時に押す

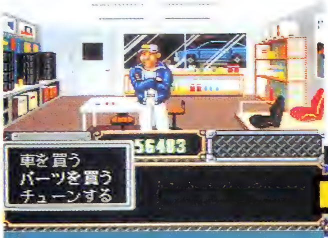
ゼロヨンチャンプII

ミドル なーんとニトロが5000ドル!!!

愛知県／小藪弘道

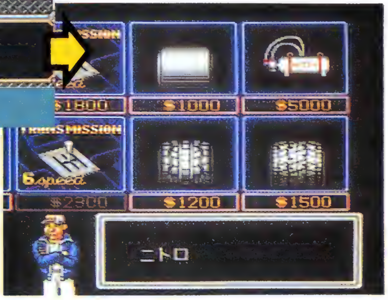
▲こ〜んな高い！

▲この画面でコマンド。



▲これでOKだ。

パーツのリストを見るとなんと、ニトロが超安い5000ドルになってる。これでレースが有利になることは間違いないってことだ。



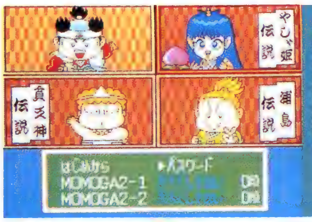
使えばバリバリに速くなるニトロ。でも値段がバカ高くて、なかなか買えないよな。そこで、この技。これを使えば5000ドルで買えるようになるんだ。これでちょっと努力すれば買えるよね。ラッキ〜っと!!

上の画面で方向キーの左・上・下・下・上・右・上・下・下・上・右・上・下・下の順に押す

桃太郎伝説外伝 第一集

ライト いきなり"おまけ"だ〜っ

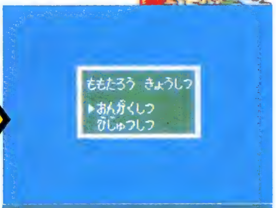
岡山県／ぷよぷよだよ〜



▲どのシナリオでもいい。

桃外伝のおまけをゲームクリアせずにみられるパスワードを紹介だ。どのシナリオのパスワードでもできるぞ。

▲「たいよう」と入力。



▲いきなりおまけが見られる。

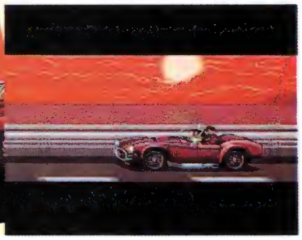
ゼロヨンチャンプII

ヘビー 出た！いきなりエンディング

東京都／大川信宏

ななーんと、ゼロヨンチャンプのいきなりエンディングが発見された！　やり方は簡単、ネーム入力で"すたっふ"と入れればいいだけだ。ウッピョ〜!!

▲ここで入力。



つっぱり大相撲

ライト いきなり横綱&パスワードで前頭十三枚目!!

鳥取県／大田譲
東京都／スカポンチ

モンタージュで横綱

▲まず、モンタージュで顔を作る画面にするんだ。

▲そしたらし名を"七九三十"といれて表を見ると…。

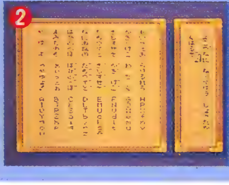
▲目は左から2番目、鼻は左から8番目、口は左から4番目。

▲これでいきなり横綱が作れるぞ。超強いから楽勝だ。

パスワードで前頭十三枚目

▲お次はパスワードを入力する画面にしてパスワードを…。

▲一番左が自分の力士だ。名前も変だけど実力も??


▲"よこづなになってゆうしょうだがんばるぞ"といれる。

▲ほとんど意味がない。まあお茶目技として覚えておいて。

ウインズ オブ サンダー

ヘビー

対ボス戦モード&いきなり10000C

月P激烈取材班

ウインズオブサンダーに、いきなり10000Cを持ってスタートできる技と、各エリアのボスのみと対戦できる技の2つが発見されたぞ。

コンフィグ画面で……

対ボス戦：HAED・01・01に合わせて…

いきなり10000C：SUPER・02・02に合わせて…

EXIT以外にカーソルを合わせてセレクトを押しながら①ボタンを押す

◀コンフィグ画面の一番下がBOSSに変われば成功。いきなりボスとの壮絶な戦いが始まる。

◀左のコマンドを入れてピロンと音がすれば成功。EXITでコンフィグを抜け、そのままスタート。

天使の詩Ⅱ

ミドル

ビジュアルセレクト

神奈川県／山城太一

▲このロゴ表示中に。

RIOTさんお得意の、RPGビジュアルモードが発見された。左下のコマンドを入力すればいいんだ。成功すれば名場面見放題。

上のメーカーロゴの画面でⅡ・Ⅰ・下・下・上・上の順に素早く押す

▲もう一度見たいあの場面、この場面が好きなだけ見られるなんて!!

ふしぎの海のナディア

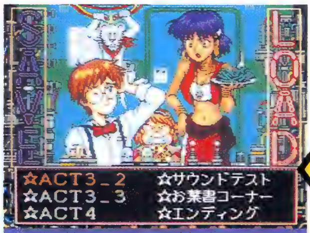
ライト

デバッグモ〜ドっ!!

広島県／近藤隆

ナディアにデバッグモードがあったぞ。デバッグの内容も、いろいろと楽しめるものがあるからこれはウレシイかもしれない。

▲タイトル画面でコマンド。



▲ここでいろんなことができる。

タイトルでコンティニューを選び方向キーの右上・Ⅰ・Ⅱを押し続ける。

PC原人3

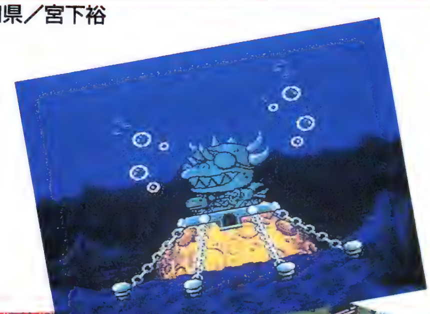
ヘビー

デバッグモードでアケ〜〜ッ!!

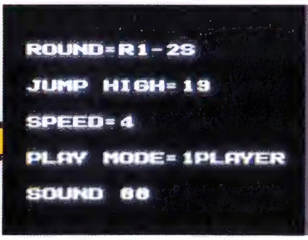
愛知県／宮下裕

◀この画面で下のコマンドを入力すればいい。カーソルの位置に気をつけて。

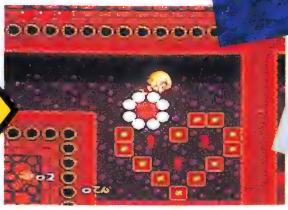
原人3のデバッグモードを教えちゃうぞ。ここに入れれば、ラウンドセレクトはもちろんのこと、ジャンプの高さやスピードなんかも変えられるようになるんだ。うまく使えばゲームが有利に進むこと間違いないってことだ。ちなみにボーナスステージも遊べるぞ。



上の画面で方向キーの左下・Ⅱ・Ⅰを押しながらランボタンを押す
（カーソルは遊ばないに合っていること）



◀この画面でいろいろ。



ホラーストーリー

ライト 電話ボックスでシールドはろう!

大阪府／上野圭徳

ちょ〜難しいこのゲーム。何とか3面まで行こうぜ。そしたら赤い電話ボックスがあるところまで進むんだ。そのボックスでしゃがむと、“P”を3つ集めた時の状態（バリア）になる。ラッキ〜。

▼何とか3面まで行け。

▼ボックスでしゃがむ。

▼一回当たっても平気だ。

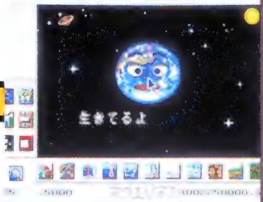
シムアース

ライト ガイア君をいじめる!?

福岡県／江頭潤吉

シムアースのおマヌケ技を紹介するぞ。画面をガイア画面にしてカーソルをガイア君の中心に合わせる。そして①ボタンを押すと、ガイア君が“やめて〜”と叫ぶんだ。ちょっとかわいそうかも。

▼まずガイア画面を。



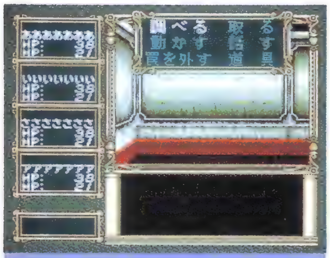
▼ここで①ボタンを。

▼ちょっとかわいそう。

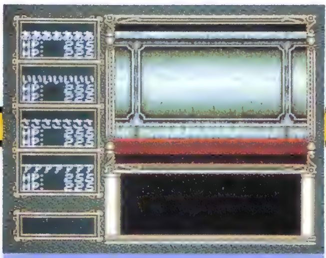
ラプラスの魔

ライト いっきなり最強…その先は!?

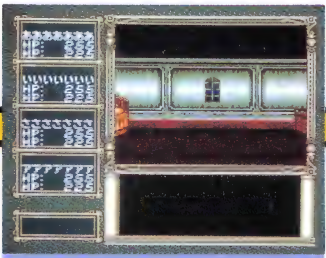
山梨県／酒井康志



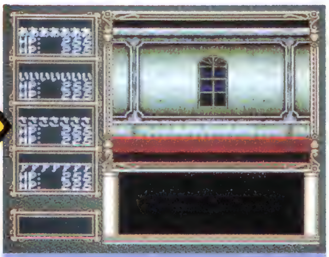
▲まず、先月号に掲載した、最強コマンドを入力する。やり方は、屋敷に入って、入口のドアの左側の壁の前に立つ。そして5回連続して“しらべる”んだ。



▲これでキャラがいきなり最強になっているはず。さて、ここからが今回の技だ。移動する際にランボタンを押しながら移動する。これだけでOKだ。



▲ランボタンを押して移動している間は、敵キャラがまったく出現しないぞ。しかも、壁なんかをすり抜けて移動できるから、どこへでも行ける。



▲ただし、壁を抜けて行きすぎると、バグったような画面になってしまう。来た道を戻れば、大丈夫だけど迷っちゃったら、抜け出すのが大変だ。注意すること。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ！
応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。
たのしい技をたっくさん待っているからね！　ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント！　ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→ 5000円分の図書券
ライト級→ 3000円分の図書券
フライ級→ 1000円分の図書券

41円　郵便はがき　101 01

東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑦」係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑥」係に送ってください。
私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

赤色パラダイス2M新聞

CD電人
7月30日
堂々発売予定!
ハドソン/6800円

発覚!! CD電人TV局に乱入!?

スシ、歌手、ロカビリー、この3つの共通点はなんだ? そう、それはCD電人。なんでもありのハチャメチャシューティング、ここに現わる!!

発売日も近くなり、周囲からの期待の声も高い電人。前作同様、海あり、火山あり、と変化にとんだステージが用意されているが、今回さらに、TV局ステージまであることが関係者の証言によって明らかにされた。敵のほかに、照明器具などキケンなものがたくさんあるステージらしい。

しかしこのような厳しい状況のなかでも電人は、「ノープロブレム。目じゃないぜ!」と強気なようす。今後の戦いぶりを十分期待させてくれる。

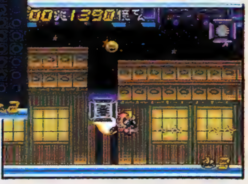
これがTVステージの攻略シーンだっ!!

受け付けを通って廊下を抜けるとスタジオだ! 時代劇から桜吹雪、クイズ番組とさまざまなスタジオがあるが、さすがに見学気分じゃ進めない。時代劇のスタジオでは、ボヤボヤしていると敵が照明の綱を切って、電人の上に落としてくるから注意! 顔に当たろうもんなら、ガラ○の仮面の月○先生のようになってしまうぞ。ピンチになったらすかさずウンチボム! これが合い言葉だ!

◀ここは一体何のスタジオなのか? バックの桜が遠山の金さんを彷彿とさせる。

▲カベの絵から突然飛び出てくるから注意!

▼照明は素早くよけてバックファイアで攻撃しろ!



CD電人100万本計画第1弾、

驚異の3D

とび出るアンジェラ2

◆近日発売予定/価格未定◆

"1"も絶賛発売中!!増刷出来!

アンジェラ吉川氏
近影

ステレオグラムの集大成ともいえるこの一冊。前作をしのぐ、アンジェラ吉川氏の魅力、迫力をあますことなくお届けします。(まずは右の写真でお試しください。)大好評のポエムコーナーも掲載予定。

二次元で見るには惜しいアンジェラ氏の姿。しかしこの本では実物の彼を見ているような錯覚に陥いる。ステキなことだ。(阿部K助教授)

スクープ

北島サブロウJr.現る!?

あの演歌の帝王・北島三郎氏を彷彿とさせるヤツが現われた。名前は自称"ウナルンダー"。そのほかのことはまったくの謎に包まれている。TVステージにいるウタフォースと合体した、電人の姿というウワサもちらほら。キミの手で確かめよう!

◀ウタフォース

特ネタ!!ボスはこう倒せっっっっ!!

24個ものTVがついている"バラエティー・JO"がここのボス。レーザー、音符、バリア、ボム、と4種類で攻撃してくるコイツは、パターンが分からないと手強い。そこでわれわれ取材班と電人は、決死の努力でヤツの弱点を研究。そしてついに探し当てたのだ!

▶電光掲示板に注目!カウントは5秒。先手必勝!この間に攻撃しまくろう。でも深追いは禁物。

◀オンプ発射!パターンがわかったら後は攻撃のみ!

電光掲示板を見よ!

なんと! ヤツの頭の上の電光掲示板に、次にくる攻撃と、それのカウントダウンが表示されるのだ!

まさかあんなところに弱点があるとは…!!

一見先が読めない攻撃に、最初あせっちまったけど、あの電光掲示板を発見してからはもうこっちのもんさ。命拾いしましたぜ。

だれにも言ったことがなかったのにナゼ…?!

う、うかつだった…。あの電光掲示板をつけた時点で失敗だったのか…? いや、気付く電人のほうが悪いんだ! 覚えてろよ!

ついに始動っっっ!!

PC原人

作/青木コブ太・阿部K助 ©RED

CD電人オモチャ計画

あのPC電人が、仲間たちが、超合金になって、今よみがえる! シリーズ続々発売予定だ!

超電人シリーズ

ヒミツの

淋しいあなた落ちこんでいるあなたに!!

CD電人ロカビリーテレホン

CD電人に入っている、ロカビリーでパンキーな歌が6月1日から下のテレホンサービスで聞けるぞ! こぞって電話しよう!

♡電人Tel.サービス♡

札幌	011-814-9900
大阪	06-251-9900
東京	03-3260-9901
広島	082-814-9900
名古屋	052-586-9900
福岡	092-713-9900

★本と超合金はどうもガセネタらしいが、このテレホンサービスだけはマジに本当! 月Pを信じる人は、ぜひかけてみてね!

©1993 HUDSON SOFT ©1992 1993 RED

New Game

みんなもう新しいクラス、職場には慣れたかな? まだ慣れていな

HOT! スターブレイカー

開発情況▶ レイ・フォース/価格未定/発売日未定

レイ・フォースの贈る、スペースファンタジーRPGついに登場!!

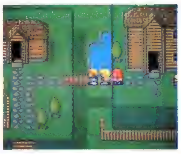
スタートリング・オデッセイで一躍脚光を集めたレイ・フォースさんのRPG第2弾が、早くも登場するぞ。今度は未来を舞台にした、スペースファンタジーだ。

宇宙震(コスモスシェイク)に巻き込まれ別次元に来てしまったハリーの冒険に期待せよ!!

ハリーを襲った宇宙震、それが大冒険の幕開けだった!!

▲これが宇宙での戦闘シーン。詳しいことはまだ分からないが、派手なものになりそう。

ゲームは惑星を移動しながら進んで行くタイプ。宇宙船に乗っての戦いもある戦闘シーンや、様々な仲間との出会いや別れなど、楽しみも多そう。ビジュアルシーンもきれいで楽しみ!! 早く遊びたい!!

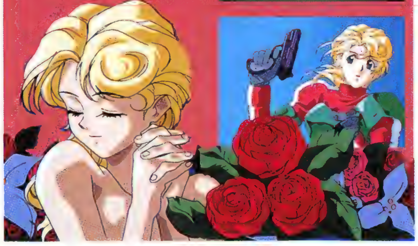


ハリーストレイカー

本編の主人公。連邦宇宙軍、特殊部隊に所属するパイロットだが、宇宙震に巻き込まれ別次元に飛ばされてしまう。そこから彼の冒険がはじまる…。レーザーブレードの使い手。

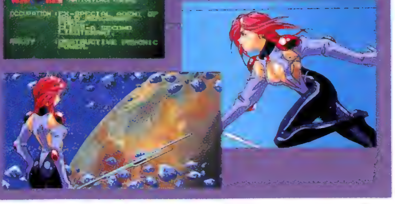
アリア ビーズ

本編のヒロイン(?)。惑星メナリスの王女にして、治療系ESPを得意とする。



イッシュ・ランドスター

元バルド傭兵部隊に所属したサイキックソルジャーということ以外不明。一体どんな形で物語に絡んでくるのだろうか? 攻撃系のESPを得意としているらしい。



続報を待て!!

©1993 Ray Force

Special Part.2

いそこのキミ!! 月Pを持って学校に行けば、人気者になれるぞ!!

HOT! ただいま勇者募集中

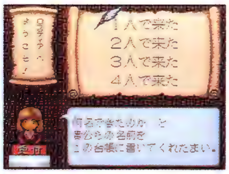
開発情況▶ ヒューマン／発売日未定／価格未定

今度のヒューマンは一風変わったボードゲームなのだっ!!

▲ヒューマンさんらしくない(?)コミカルな内容のゲームなのだ。ビジュアルシーンもくさんあるぞ！

ひっさびさの登場のヒューマンさん。今度はナント！　RPG要素をもつボードゲーム。参加人数も4人までOKだし、友達の家に持っていって遊ぶにはもってこいのゲームなのだ。

1〜4人までのプレイが可能なのだっ!



初めに参加人数を決めて、名前を入力する。1人で遊ぶ場合は、他のプレイヤーをコンピュータが担当。

SCDでの発売されるわけだから、ビジュアルシーンもバシバシ登場する！　下のシーンは街を解放したところだ。マップに点在する街やお城から敵の兵士を追い出すと、このようなビジュアルを見れる。

マップ内を移動していると、何かしらイベントが発生する。上の画面は敵に出会ったしまったトコだ。“風”がイカス！

街を解放し､敵城を目指せ!!

▲フィールドを移動していると、こんなイベントに遭遇することもある。

目的は簡単。街や城を解放し、ステージ・ボスを倒せばいいのだ。

▲この強そうな敵はボスかな？　魔法攻撃で攻めろ！

三國志III

開発情況▶ 光栄／14800円／8月発売予定

あの歴史三部作の最高傑作である『三國志III』がSCDにて登場!

▲スケールの大きさは他に類を見ないぞ！

メガCD版のシステムを受け継いでるってことは、当然“武将ファイル”がある!?

いよいよPCエンジンで『三國志III』が遊べるっ！　しかも「ソフトの仕様はメガCD版とほとんど変わりません」とのこと。これはかなり期待していいんじゃないかな？　とりあえず画面写真を見て、デキの良さを実感してくれ！

▲希代の天才軍師『諸葛亮孔明』。彼は何処に。

迫力の戦闘シーンを再現!!

▲劉備対曹操の戦い。歴史に残る名勝負が始まる。

IIIになって大幅にスケールアップしたのがこの“戦闘画面”。よりリアルに戦闘を楽しめる（?）ようになったのだ。

▲これは“攻城戦”だ。陣形を組み、攻め入れ！

●もちろん“一騎討ち”もあるぞ!!

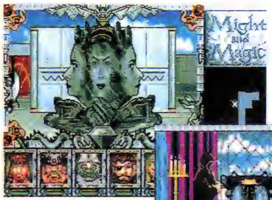
三國志といえばこの場面。お互いの武将が火花を散らし、矛を交える姿は手に汗握るよね。『III』になり一騎討ちもアニメで表現されて、より白熱したシーンを見られるのだ！　この勝負、軍配はどちらに上がる？

▲孫策対大史慈。画面に表示されているメーターは、お互いの体力を示している。

HOT! マイト&マジックⅢ

開発情況▶ ハドソン／発売日未定／価格未定

3DRPGの老舗、マイトマ登場！パソコン版の究極移植で完成度だ。



▼物語はクエスト方式。全体の難易度はかなり高いほうだと思うぞ。

▲ビジュアルはとても細かい。下のプレイヤーの表情も変わるんだ。

パソコンで人気の「マイト&マジック」シリーズの第三弾がついに登場する。PCではⅠがNECアベニューさんからリリースされているよね。

このⅢはシステム系統やグラフィックのイメージも前作とはガラリと変わっている。パソコン版の移植ではあるんだけど、難易度や音楽などはPC用に向けて変更されたりしているんだ。

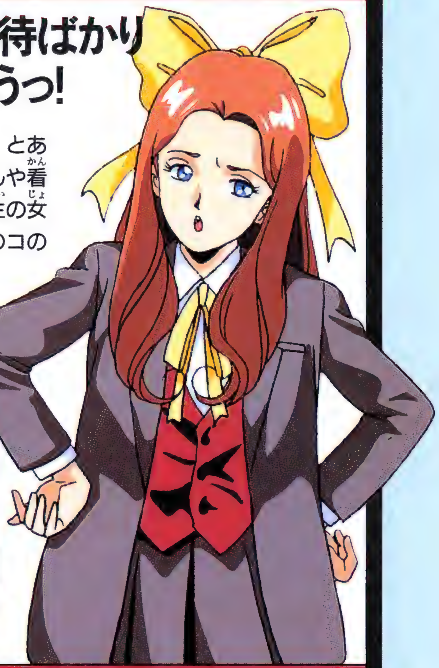
ゲームは3D視点のRPGでキャラメイクができたりと、ウィズとダンマスのおいしい所を合体させたようなタイプ。

HOT! 麻雀クリニック・スペシャル

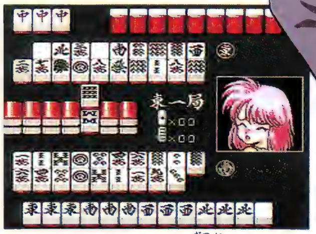
開発情況▶ ナグザット／発売日未定／価格未定

美人看護婦でも草津の湯でも……恋の熱病、ポンの病は治らない!?

こらこら、ヘンな期待ばかりしないでよぉ!んもうっ!



人気アーケードからの移植作。とあるクリニックを舞台に、女医さんや看護婦さん、女の患者さん、同級生の女子高生……など、総勢15人の女のコの中から相手を選び、麻雀で対戦。勝つと、それぞれのストーリーが進んでいくよ。



▲ことわっておくけど、脱衣モノじゃないからね。健全美少女娯楽麻雀なのだ！

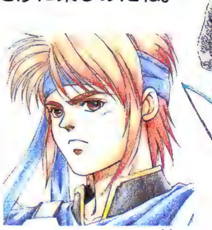
HOT! 機装ルーガ

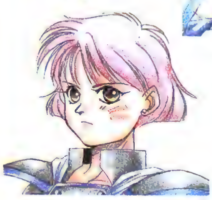
開発情況▶ 工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定

ファンタジー世界を舞台にしたシナリオSLG第3弾！

『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズに続く、工画堂スタジオさんの新作SLGがいよいよ発表！機装鎧と呼ばれるアーマーを身に付け、幻想的な世界で戦いが繰り広げられるこのソフト。工画堂スタジオさん独特の、ストーリー性をたくみに盛り込んだSLGだけに楽しみだね。

物語をささえるキャラクターたち





◀▲ヴァイス（上）とファーレイ（左）。彼らがどんな活躍をするのか期待しよう。

SWORD MASTER

開発情況▶ ライトスタッフ／発売日未定／価格未定

壮大なストーリーと大迫力の戦闘シーンが合体！

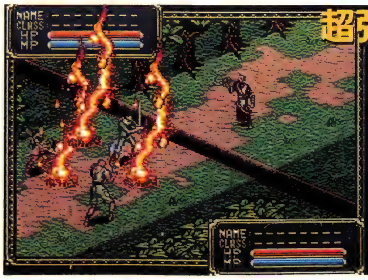
順調に開発が進んでいる期待のSLG『ソードマスター』。今月は新たな画面写真を入手したので、それらを中心に紹介していくぞ。

戦闘シーンはななめから見た感じの画面。もちろん、それぞれのキャラは戦いに勝てば経験値がもらえるし、レベルも上がっていくのだ。

▼CDならではのビジュアルも、もちろんこの通り。

▲フィールドはこんな感じ。コマンドもいろいろあるぞ。

超強力な魔法もあるぞ!!



フィールド上で敵と接触すると戦闘開始。迫力あるアニメーションで、戦士たちの戦いが繰り広げられるぞ。

また左の写真のように、魔法を使った攻撃もあるのだ。派手なだけでなく効果も抜群！

©1993 HUDSON SOFT ©1991 NEW WORLD COMPUTING INC. ©KOGADO STUDIO ©RIGHT STUFF ©1993 naxat soft ©HOMEDATA

HOT! ダウンタウン熱血物語

開発情況▶ ナグザット／発売日未定／価格未定

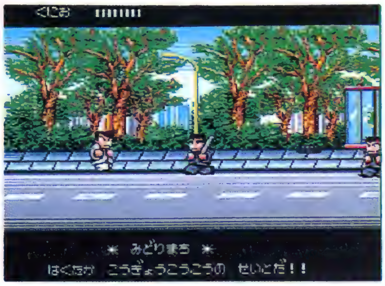
くにおくんが正義の鉄拳で大暴れ 恋と友情の……ご町内格闘伝説！

▲くにおくんを手助けするため、女子高生たちがいろんな情報を教えてくれたりするぞ。

おなじみ熱血高校くにおくんが、その正義漢ぶりを発揮して活躍する、アクション青春巨編……!? とらわれの女子高生を助けだしたり、ステージごとのさまざまな事件を解決するためくにおくんがご町内をかけめぐり、RPGっぽく成長しながら悪徳高校生をやっつけるというストーリーだ！

▲武器も使用可。道ばたに落ちてる物なんでも拾って、使っちゃえ！

▲町の中は、くにおくんに敵対する高校生たちでいっぱいだ。負けるな！



◀町の中では、道行く人から話を聞いたり、お店の中に入ったり、あちこちくまなく回ってみよう！

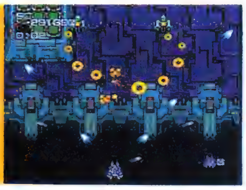
ああ、青春ポコスカポン！

HOT! サマーカーニバル'93 ネクスザール・スペシャル

開発情況▶ ナグザット／7月発売予定／4980円

夏のゲームカーニバル公認ソフト 激々バリバリのシューティング！

'93年夏の大会用ソフトは『ネクスザール』の競技用バージョン。タイム、スコア両アタックモードのみついて、今回も低価格での発売。うれしいぞ！


▶これで練習して、大会にチャレンジ！

▲『ネクスザール』をベースにしたオリジナル作。数種類ずつのショット、ボムを適時選択しながら進むパワーアップ・タイプSTG！

HOT! 闇の血族

開発情況▶ ナグザット／発売日未定／価格未定

ファッション界でまき起こる サイコでホラーなミステリー！

キャラデザインは"いのまたむつみ"だ！

パソコン版で評判だったシステムサコムのノベルウェアシリーズからの移植作。若手女流デザイナーとその友人のモデルたちの周囲で、身の毛もよだつような事件が次々にまき起こる……！

開発情況

●さすがにおもちゃショーの時期になると、新作がどこからか湧いたようにたくさん発表になるね。今月の開発情況は？

●初めにナグザットさんの情報から。新作の「風霧（KAZEKIRI）」は、忍者アクションゲーム。タイトルはまだ仮題。来月号でちょっと紹介できるかも。

●東宝さんがPCエンジンに新規参入。最初のタイトルは「ゴジラ〜爆闘列伝」（右上の写真）。対戦が可能なゴジラ初の格闘アクションゲームになるらしいよ。

●システムソフトさんから発売予定だった、「インペリアルフォース」は、「PCココロン」の発売がひかえているシュールド・ウェーブさんから発売になることが決定。

●リバーヒルソフトさんの新作は、「FACE BALL（フェイスボール・仮題）」という ちょっと変わった3Dアクションシューティングゲーム。最大4人まで参加できるマルチプレイヤーゲームなんだ。

●日本テレネットさんから、「サークⅠ・Ⅱ」に続く「サークⅢ」が発売されることになったぞ。発売は年末くらいになりそう。

●トンキンハウスさんの新作は、タテスクロールのシューティングゲーム「シルフィア」。ギリシャ神話を背景とし、美少女が主人公。

●ハドソンさんの新作「ブラッドギア」。オリジナルのロボットが作れるロボットアクションゲーム。

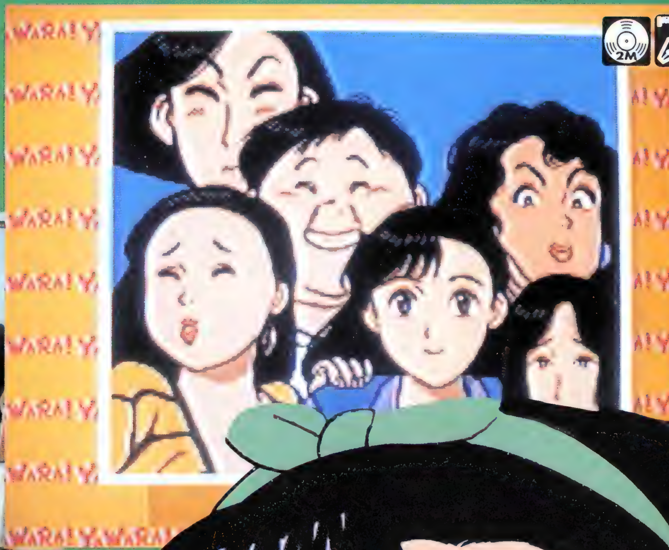
©1993 naxat soft ©TECHNOS JAPAN CO.,
©システムサコム／いのまたむつみ

シリーズ第2弾

YAWARA!2 発売決定!!

昨年秋に発売されて好評だったデジタルコミック「YAWARA!」の、シリーズ第2弾の発売が決定したぞ。発売日などはちょっと先になりそうだけど、これから毎月情報を届けていく予定なのでお楽しみに。

前作では、なめらかに動くアニメーションや美しいビジュアル、ほとんどしゃべりまくりの音声などが好評だったよね。でも、その反面、コマンド選択はあるものの、ただボタンを押せば先に進めちゃって単調…という声があったのも事実。そこで、ソフィックスさんが、今回はそのへんの反省も含めて、さらにゲーム性を高めたものを企画中だそうだ。



2M　DIGITAL COMIC

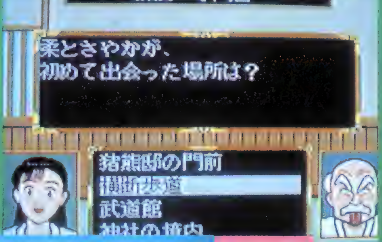
ソフィックス／価格・発売日未定

下でも説明しているように、「YAWARA!2」は、デジタルコミック部分だけじゃなく、いくつかのほかのモードもつけて、「YAWARA!」をいろいろな方向から楽しめるものになりそう。あくまでもデジタルコミック部分がメインではあるんだけれどね。

今回もアニメと同じ声優さんたちが登場。テレビアニメが終了しちゃって残念がっていたファンの人にも、待ち遠しいソフトになりそうだね。

今回はデジ・コミのほかにクイズなどのお楽しみも!

デジタルコミック以外のお楽しみとして、まず、クイズ。もちろん、「YAWARA!」に関する問題が出題されるわけだけど、かなりの難問もありそう。初段から十段まであって、各段をクリアするとごほうびのグラフィックが見られるらしいよ。あと、どうやらアクション性のあるゲームモードも用意されているらしい。もしかして対戦ゲーム？　このほかにもお楽しみがいろいろ。



▲全500問用意される予定の「YAWARA!クイズ」。

◀アクション性のあるゲームモードも、企画中らしいよ。

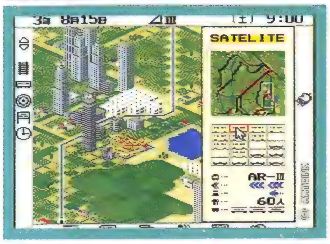
◀デジタルコミック部分のビジュアルも、たっぷり。前作以上に期待できそうだね。

©浦沢直樹／小学館・読売テレビ・キティ©1993　SOFIX／小学館プロダクション
©1993　HUDSON　SOFT

NEW REVIEW DAISAKUSEN!

新レビュー大作戦!!

5/31 ▼ 6/30

	A列車でいこうIII	ストリートファイターII'	パワーテニス
			
	6月11日発売　9800円 アートディンク	6月12日発売　9800円 NECホームエレクトロニクス	6月25日発売　6500円 ハドソン
■REVIEWER **倉持征木** 待ってましたっ! 今月は本数が少ないけど、当たりの月だね。んでもってオススメの1本は「ストIIダッシュ」。これしかない。でも「AIII」も捨てがたいなぁ〜。	**85** このAIIIを遊ぶ前に、まず攻略記事を読むか、ゲームに詳しい人からレクチャーを受けることをオススメする。でないと目的や基礎が分からず、本当にハマることができないだろう。こういうとこに少し疑問を感じるが、1度理解してしまえば徹夜して遊ぶほどハマれるソフトだ。マウス対応で操作性もなかなか良いしね。	**95** もう何も言うことはない! あるとすれば音質に少し問題があることと、3つ目のボーナス面がないくらい。その他については、操作性も良好でゲーセン版であった技もほとんど再現されている(ザンギエフの投げ技は全てあるぞ)。点数を100にできなかった理由は、「フルセットで買った時の値段が高い!」というところにある。	**65** ゲームを始める前に(今更これはないんじゃない!?)とまず思った。グラフィックはしょぼいし、操作性もあまりよろしくない! ときてる。ナムコのワールドコートに慣れてしまった僕は、思わず指が止まるほどにショックを受けてしまった。これをもう少し内容(システム)を練ってから作ればよかったのになぁ。
■REVIEWER **YUGON** ガイルなんて… ストIIはSFC版からやり始めたもんで、ゲーセンのレバーだと昇龍拳がほとんど出ない、くすん。そんなオレをみんなでいじめるなよぅ(特にガイル)。	**90** モニターという箱庭の中に世界を作っちゃうリアルタイムSLG。この手のタイプはあんまり好きじゃなかったし、どうも苦手だった。けどやり始めると意外(失礼!)と楽しめた。ムチャばっかりして経理部長に怒られっぱなしだったけど、それでも、自分の電車にお客が乗ったり、町の人口が増えるのは、見ているだけでもおもしろい。	**95** 正直言って、PCエンジンでここまで移植できるとは思ってなかった。やりこんでる人が見れば細かいところが違うんだろうけど、ボクにとってはそんなこたぁどうでもいい。ゲーセンとまったく同じ感覚で楽しめるのは事実なんだから。ソフト単体で考えれば値段も手ごろだと思うしね。あとは専用ジョイスティック発売を待つだけ!?	**80** ごくごくオーソドックスなテニスゲーム。とはいえ、このタイプはやっぱり遊びやすいし、すぐになじめるのがいいね。細かいところでも工夫がしてあるから、いろいろと試してみると楽しいかも。なかでもパワーリーグシリーズでおなじみのオートモードは、めんどくさがりやのボクにはピッタリの機能で気に入っちゃった。
■REVIEWER **れ〜ちん** とっても濃厚ねぇ。 今月は本数めっちゃ少ないケド、ストII1本で4本分の濃さはあるよね。これでPCユーザーが3251人くらい増えたかな? (憶測でものをいう私。)	**90** やっぱり、システムがとっつきにくくて、それを理解するまで大変だった。みんなに教えてもらいながら、なんとか電車を走らせてみたものの、一向に町は発展せず…。 と言うか、発展するまですごく時間がかかるんだよね。でも、自分の箱庭を作れるっていうのはすごく魅力的! じっくりやってみようと思わせる1本だなっ。うん。	**95** ついに登場したか! って感じだよね! これがホントにPCエンジンのゲーム!? って驚きまくり。(失礼) 見た目だけじゃなく、キャラの動きもグー! これで満足いかない人は、基盤買うしかないでしょ〜。 対戦をしたり、ハメ技を研究したり、と、とことん遊べる1本。でも、私へたすぎて対戦相手(対等な)いないのよね。切ない。	**75** 良くも悪くも、シンプルなゲーム。とことん打ち合いたいっていう人にはこれでいいのかもしれないケド、なんかものたりないって感じだなぁ。選手を選べるんだけど、どの人でやってもあんまり変わらないし…。 でもオートでやると、ボールの飛んできたところに勝手に行ってくれるから、楽チンでいいな。初心者もこれで安心だね?
■REVIEWER **てらもー** ビッグは値段もね 今月はストII、AIIIと、ビッグな移植が2本。値段もビッグだけど、どちらも買う価値あり。とくにストIIは死んでも買え!! バクハツ。って感じ。	**85** パソコン版でかなりハマったAIIIをPCで遊べる日がくるとは、正直思っていなかった。移植具合のほうも、処理のスピードが遅めなのを除けば完璧。こりゃビックリって感じ。メモリベース128と一緒に買うとかなりの値段になっちゃうけど、それだけの価値はある。食わず嫌いの人にこそ、強くオススメしちゃおう!!	**95** 買え!! 絶対買え、何があっても買え!! 値段はパッド買って、マルチタップ買って…とかなりになるけど、それだけの価値は絶対にある!! だ—これが落ち着いていられるか!! ストIIが遊べるんだぞ、しかもダッシュ!! う〜ん、心からPC持っていて良かったと思ったね。とにかくストII好きなら買って絶対に損はしない…高いけど。	**75** さすがパワーシリーズ、スポーツゲームのツボを押えているねぇ、というのが率直な感想。球種の打ち分けを設定できるなど、細部が良くできているんだよね。もっとも細かい設定が多い分、既存のテニスゲームに比べると爽快感に欠けるような気はするけど、これはこれで楽しいよ。テニス&パワーシリーズファンは要チェック。
■REVIEWER **JACK** ついにストII 登場 常に移植希望ナンバー1の座をキープしていた「ストII'」が発売になる。やっぱり想像を絶するくらい売れまくっちゃうんだろうなあ。	**90** 最初のルールがわかれば、思ったほど面倒じゃないね。かる〜く楽しみたい人はそれなりに、もっと深くじっくりのめり込みたい人には、細かい設定も可能だし。僕みたいに、あるひとつの街に思い入れができて、一か所だけ遊園地もあればゴルフ場もデパートも高層ビルもあるってのも、バランスは悪いけどいいんじゃない。	**95** こんなにこんなにデキがいいなんてうれしいよお。「ダッシュ」はガイルがちょっと弱くなっているのが残念だけど、そのおかげでほかのキャラも使うようになったからいいか? ブランカなんかも技の出方が速くていいね。そして何といっても四天王が使えるのが最大の魅力! 操作のほうもモンクなしだぞ。	**75** 何本かテニスゲームが出ている中、あまりに普通すぎてちょっと意外な感じ。ハドソンさんらしく、ボンバーマンや原人などを選手として選べるようなお楽しみがあってもよかったんじゃない?…というのはぜいたくかな。操作が簡単なオートモードなどの機能は、今までのテニスゲームが苦手な人にとって親切な機能だね。
FROM MAKER SIDE	「AIII」は、長く遊ぶゲームです。早解きなんかしても楽しくありませんので、気長にやってみてください。噛めば噛むほど味がでるスルメゲームです。	「ダッシュ」の出来は本当に良いのです。「ストII」を持っている方も是非「ダッシュ」を買って、そのスピードと技の多彩さに酔いしれて下さい(NEC)	パワーシリーズ最新作、パワーテニスがいよいよ登場します。初心者の人も妖精についていけば上達すること間違いなし! 楽しんでください!

他機種情報

SUPER FAMICOM MEGA DRIVE

SOFT INFORMATION

全機種を巻き込んだ、ストII狂騒曲がいよいよ聞こえ始めてきた。果たして結末はいかに？

スーパーファミコン・メガドライブソフトインフォメーション

4/5 ▼ 4/18

取材協力

THE スーパーファミコン

BEEP! メガドライブ

(ソフトバンク(株))

SFC 売り上げTOP・5

初登場、いきなりトップはボンバーマン。機種を問わずの人気は、すごいパワーといえるね。

1

スーパーボンバーマン 9720

ハドソン●4月28日発売●7800円●4M

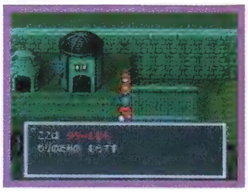
ボンバーマンが出世してファミコン系に帰ってきたって感じ。スーファミ版の方は、ノーマルステージを2Pで協力してクリアしていくことができる、そして新しく"パンチ"なる技が増えたんだ。そのうちウラ技も紹介するぞ!!

2

ブレス オブ ファイア 6588

カプコン●4月3日発売●9800円●12M+B.B.

2位とはいえ、前回よりもポイントをアップしての2位は、意味があると思うぞ。でもよ〜く見ると、今回のトップは前回の5本のうち、3本が順位を入れ替えただけ。PCエンジンのトップ10だとあまり見られない現象かもしれない。



3

スーパーマリオカート 4725

任天堂●8月27日発売●8900円●4M+B.B.

なぜ？ 突然、3位に浮上の"マリオカート"。5月中旬現在、スーファミ本体の価格がかなり下がっているんだけど、そのせいで本体と一緒に買っていく人が多いんだろうね、きっと。これだけソフトが出ている中でね。偉大だ!!

4

伝説のオウガバトル 3294

クエスト●3月12日発売 9600円●12M+B.B.

カオスフレームって、マップの攻略時間が長くても下がってしまう。一生懸命闘っているのに、民衆の身勝手さに腹が立つよな。やけになって悪の道まっしぐら、ってのもいいかも。

5

スーパーファミスタ2 3267

ナムコ●3月12日発売 7900円●8M

そろそろファミスタもバッテリーバックアップをつけて、データを残せるようにしてほしい。そのほうが、のめり込めるような気がするんだけど、みんなどう思う？

MD 売り上げTOP・5

突然のストIIダッシュ発売延期。メガドラユーザーはショックだろうね。カプコンさん、たのむよ〜！

1

餓狼伝説 2435

セガ●4月23日発売●8800円●12M

1人プレイでゲームオーバーになったら、コンティニュー画面で方向キーの上・Aボタン・Bボタンを押したままCボタンを押してみよう。クレジット数を9まで増やせるようになるんだ。これでエンディングまで突っ走れ!!

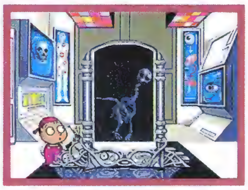
2

ファイナルファイトCD 1440

セガ●4月2日発売●8800円●CD

オプション画面で項目を設定したら、EXITにカーソルを合わせて、方向キーの右・Aボタン・Bボタンを押したままスタートボタンを押す。そうするとパンチがオート連射できるようになるんだ。これはけっこう使えるぞ。

3



スイッチ 1212

セガ●4月23日発売●8800円●CD

"ボタンを押す"行為だけで進んでいく、アドベンチャーゲームの「スイッチ」。押したボタンによって、さまざまなリアクションが楽しめるんだ。そのギャグのノリが昔懐しい「ゲバゲバ90分」なんかと一緒。好き嫌いがあるかもね。

4

ぷよぷよ 831

セガ●12月18日発売 4800円●4M

編集部のN村氏はぷよぷよをプレイすると必ず"俺は覇王だ〜"とのたまう。確かに以前よりうまくなってはいるんだけどな〜？ ほっとくしかないか。

5

らんま1/2〜百蘭愛歌〜 751

メサイヤ●4月23日発売 8300円●CD

ついに3機種制覇のらんま½シリーズ。しかもどれも売れている。メサイヤさん、儲かる儲かる!! そのお金を使って、もっともっと楽しいソフトを作ってほしいで〜す。

期待度TOP•5

ストⅡターボが首位だ。発売までは動くことはないだろうね。

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	ストリートファイターⅡターボ	66	カプコン●7月10日発売●9980円	
2	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	63	エニックス●発売日未定●価格未定	
3	聖剣伝説2	55	スクウェア●7月発売予定●9800円	
4	ファイナルファイト2	29	カプコン●発売中●9000円	
5	MOTHER2〜ギーグの逆襲〜	19	任天堂●発売日未定●価格未定	

SFC発売スケジュール

ストⅡターボの発売日が決まった。20Mで9980円は良心的かもね。

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
6/4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ 12M	エポック社	9800円
6/11	スーパーフォーメーションサッカー2 4M	ヒューマン	8500円
6/18	トムとジェリー 8M	アルトロン	未定
6/18	早押し二段 森田将棋 4M	セタ	14800円
6/18	神聖紀オデッセリア 12M	ビック東海	9500円
6/21	スーパースコープ+スーパースコープ6 8M	任天堂	9800円(込)
6/21	スーパーバズーカ 8M	任天堂	6500円(込)
6/25	GP−1 8M	アトラス	8800円
6/25	三国志正史〜天舞スピリッツ 12M	ウルフ・チーム	12800円
6/25	ドラゴンズマジック 8M	コナミ	8800円
6/25	シルヴァサーガ2 16M	セタ	9800円
6/25	エストポリス伝記 8M	タイトー	8900円
6/25	スーパーファミリーテニス 8M	ナムコ	7900円
7/2	ファーストサムライ 4M	ケムコ	7800円
7/2	スーパーバック・トゥー・ザ・フューチャー2 8M	東芝EMI	9000円
7/8	ランセイバー 8M	ホリ電機	8500円
7/9	エイリアン3 8M	アクレイムジャパン	8800円
7/9	ヨッシーのクッキー 4M	BPS	6600円
7/10	ストリートファイターⅡターボ 20M	カプコン	9980円
7/14	ヨッシーのロードハンティング 8M	任天堂	6500円(込)
7/14	スーパーマリオコレクション 16M	任天堂	9800円(込)

期待度TOP•5

期待度トップのストⅡダッシュ。けど発売は延期に。しばらくトップかもね。

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	ストリートファイターⅡダッシュ	428	カプコン●発売日未定●価格未定	
2	シルフィード(仮)	252	ゲームアーツ●7月16日発売●価格未定●CD	
3	シャイニングフォース2	216	セガ●10月発売予定●価格未定	
4	ファンタシースターⅣ	164	セガ●発売日未定●価格未定	
5	聖魔伝説3×3EYES	132	セガ●7月23日発売●8800円●CD	

MD発売スケジュール

シルフィードの発売日が決定!! くれぐれも延期にならないようにっ?

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
6/4	LHXアタックチョッパー 8M	EAビクター	8900円
6/9	ジェームズボンドⅡ コードネームロボコッド 4M	EAビクター	5900円
6/11	スラップファイト 8M	テンゲン	7800円
6/11	Aランクサンダー誕生編 CD	RIOT	7800円
6/18	パワーモンガー 8M	EAビクター	8900円
6/25	エリミネートダウン 8M	ソフトビジョン	8500円
6/25	ゴールデンアックスⅢ 8M	セガ	6800円
6/25	TOP PRO GOLF2 8M	ソフトビジョン	8500円
6/25	スティールタロンズ 4M	テンゲン	6800円
6/25	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ CD	ウルフチーム	8800円
6/25	メガシュヴァルツシルト CD	セガ	7800円
7/9	ジョーダン VS バード ONEONONE 4M	EAビクター	7900円
7/14	騎士伝説 10M	講談社総研	9800円
7/16	ダイナミックカントリークラブ CD	セガ	7800円
7/16	シルフィード CD	ゲームアーツ	未定
7/23	ザ・スーパー忍Ⅱ 8M	セガ	6800円
7/23	聖魔伝説3×3EYES CD	セガ	8800円
7/23	江川卓のプロ野球93 CD	セガ	7800円
7/30	ロードラッシュⅡ 8M	EAビクター	7900円
7/30	ポップンランド CD	シュールドウェーブ	7800円

RECOMENDE

今月のおすすめソフト

月P編集部がオススメする他機種ソフトは?

カプコン●発売中
9000円●10M●SFC

新キャラを加えて帰ってきた!!
ファイナルファイト2

格闘ゲームの元祖、ファイナルファイトが新キャラを引きつれて帰ってきたぞ! 今回はマキ・カルロス・ハガーの3人の中から選択する。ハガー以外は初登場だよね。ストーリーはというと、マッドギアの残党に拉致された、ガイの師匠とその娘を救うというお話なんだ。ゲームは前回と同じ、横スクロールでビシバシと敵を倒していくというものだ。グラフィックはもちろん、必殺技なんかも数段パワーアップしているぞ。だから前作品以上に爽快感が味わえること間違いなしだ。ストⅡは勝てないから…という人はまずこのゲームからプレイしてみるといいかも!!

タイトー●発売中
7800円●CD●MEGA−CD

ゲーセンバリバリSTG、登場!!
ナイトストライカー

タイトーの"ニンジャウォーリアーズ"に続く、メガCD第2弾がこの"ナイトストライカー"だ。このゲームはゲーセンでは筐体に乗って、独特の操作レバーで敵を射ちまくる3Dタイプのシューティングだった。アフターバーナーやスペースハリアータイプのゲームっていうと解りやすいかもね。だから、家庭用ハードに移植されるからにはゲーセンとまったく同じ、というわけにはいかない。でもグラフィックを見てもらえばわかるけど、かなり移植度は高いといえそうだ。パッド操作も問題はなさそうだしね。アナログパッドでプレイすればさらに心地よいらしいぞ。

ヒューマン●発売中
8500円●8M●SFC

パニック映画ならぬパニックゲーム
セプテントリオン

その昔"ポセイドンアドベンチャー"ってパニック映画があったの覚えてる? 見た人もいると思うんだけど、このゲームはまさに、ゲーム版"ポセイドンアドベンチャー"といえる。大波に呑まれて沈没していく豪華客船から、可能なかぎり生存者を連れて脱出する。しかも60分以内に。プレイヤーは4人のキャラから1人を選んでスタート。そのキャラを操て、生存者を救けるんだけどあまり高いところから飛び降りたりすると死んでしまうし、水中を泳ぐ時も息が続く時間を考えて泳がなくてはならないぞ。どう? 聞くだけでワクワクしてくるでしょ!?

©CAPCOM ©1993 QUEST ©バードスタジオ・集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1993. ©SEGA 1992 1993
©TAITO ©TM 1991 SNK © TAKARA CO.,LTD 1993 ©高橋留美子/小学館/キティ/フジテレビ/NCS ©FIELD/HUMAN

担当編集者「先生、ペンネームの雑君保プって、どんな意味なのぉ?」

雑君「これはね、『百裂キック』がなまったものなんですよ(ウソ)」

(メーカーからキミへの愛のメッセージ)

HOT LINE

噂の美少女育成シミュレーション「メタルエンジェル」完成間近だ。6月のおもちゃショーでプレイできるから、みんな幕張メッセまで走っておいでね。もちろん、「オーロラクエスト」「パラディオン」も出るぞ。きゃーっもう発狂！（パック・イン・ビデオ　とみお）

「シャーロック・ホームズの探偵講座II」はいかがですか!? 映像と音が良くなった、今度のゲームは¥8,200で現在絶賛発売中です。"PCエンジンCD-ROMカプセル2"にも紹介されてるので、ぜひ遊んでみて下さい。よろしく！（ビクター　みなみ）

TVドラマの影響で、先日、とってもカレーが食べたくなり、吉祥寺のカレー屋さんに行った。本格的なお店だったので、店員さんはすべてインド人だった。でも、やっぱりターバンは巻いていなかった………。（テンゲン　な）

当社初のCD-ROM² ソフト「シルフィア」の開発も順調に進んでいます。妖精の羽をもつ美少女が主人公といっても、シューティングはゲームバランスが命。調整には思いっきり時間をかけて仕上げますのでご期待を。（トンキンハウス　Ys）

はじめまして。バンプレストの"じっぱひとからげ"です。新規参入メーカーとして、これから頑張っていきたいと思いますので、どうぞよろしくお願いします。まずは第一弾「幽遊白書」。お楽しみに！（バンプレスト　じっぱ）

背中まであった髪をバッサリ切った。「男の人ってこんなに楽で快適なのね」と今更ながら思い知り、これはヤメラレナイというカンジ。周囲の反応もナカナカなのだが、母親だけは「ますます縁遠くなってしまった。」とお嘆きのご様子。（NECアベニュー　F）

いよいよJリーグが始まった。各チームにそれぞれ特色があって、面白い白熱したリーグになるんじゃないかなー。ボクはリッティーのプレイに注目したい!!（マイクロワールド　文三）

皆さん、「YAWARA！2」の発表記事はもう読んでもらえましたか?今までのデジコミに加えてクイズあり、バトルありと盛り沢山な内容で制作しております。きっと満足できるゲームになると思うので期待して待ってってください。（ソフィックス　島田）

アンケートにご協力して下さった皆さん、どうもありがとう!! 開発スタッフは皆様の"愛っ！"のコメントに毎日悶えまくってます(笑)。ポスターも、もうすぐお届け出来そうです。新作"ソードマスター"もよろしくネ！（ライトスタッフ　りゅーい）

なんだかんだでもう入社して2か月が過ぎました。早いですね～！ところで、な・な・なんとカブキ伝の体験版が6月15日に出ま～す。7月10日まで待てない人は体験版で遊んで待っていて下さい。（ハドソン　富田）

もうすぐおもちゃショーですね。「オルゴール」のプレイ可能版を出展する予定なので、ぜひ遊びに来て下さいね。待ってるよん。（データウエスト　斉藤教授）

お待たせしました～！「銀河刑事GAYBAN」「チャンピオンシップ　ラリー」2本の超大作の発売日ついに決定！ それぞれ7月23日と8月6日だよ～ん。コノ2ツヲ買ハヌモノハ犬ニモ劣ル・・・（インテック　ラオウ）

PC版「真・女神転生」は、只今順調に開発が進んでおります。6月5日と6日に幕張で開かれるおもちゃショーでは、皆さんに見せる事が出来ると思います。会場に来れない人は、次号の月Pを楽しみに待っててくれ！！（アトラス　流星野郎）

いよいよアイレム絶対の自信作、「PD3」が動き出すぞ。しかもタイトル採用の方には、色っ々な特典を用意してますのでもう応募するしかないっっ!! 詳しくは14Pと60Pを見るのじゃ。（アイレム　CSじじい）

「風の伝説ザナドゥ」がゲームみたくなってきた。あっゲームを作っていたんでしたね。ビジュアルシーンの音声レコーディングとかやってるうちに、アニメか映画を作っているような気分になってしまいました。それだけボリュームがあるってこと。(日本ファルコム)

弊社（ホームデータ）は6月1日付をもって新社名、魔法㈱と変更。新作「麻雀レモンエンジェル」が10月22日に発売になるんだ（ただし発売はナグザット）から！これまでの麻雀ソフトとはかなり違う内容のものになる予定。開発も今絶好調！みんな期待して待つべしヨロシク（まほうのヨッチャン）

はーい、アスミックです。のアスミック・テレホンサービス（03-3235-5902）聞いてくれてるかな?さて、この案内をしている声優さん2人はどなたでしょうか。わかった方は、アスミックまでハガキ下さい。では、では。（アスミック　MO）

こにゃにゃちは！か～しまから引き継いださと～です。みなさん「たか」とよんでね。今後もよろしくね！！また、タイトーの超大作RPG「エストポリス伝記」6／25発売もよろしくね！！！（タイトー　たか）

月刊PCエンジン6月号の「CDバトル　ケンタウロスを探せ！」にたくさんのご応募ありがとうございました！ 当った方にはもうすぐ届くと思いますのでお楽しみに。ハズレちゃった方にはゴメンナサイ。（キングレコード　M2）

今年は女子プロが熱い!!特に対抗戦は必見。4・2横浜はCSGで行けなかったけど4・11大阪は見に行ったぞ。次は8・25武道館だ。コレだけは仕事サボってでも行くもんね。（メディアリング　無責任広報）

デジコミ「パトレイバー」の発売日9月23日、秋分の日に決まりました、高田明美先生描き下ろしイラストがついに完成、6月末に公開の予定です、リバーヒルお得意のフルアニメもガンガン動いてますうぅぅ……ピー（時間切れ）。（リバーヒル　か）

「1552天下大乱」・・・このタイトルの由来を知ってる?信長が織田家の家督を継いだのが、1552年。ここから天下統一を賭けた男の時代が始まったんだ。今最終チェックが徹夜で続行中。君がこれに夢中で眠れぬ夜も近い！（アスク講談社　なおP）

シナリオシミュレーション第3弾！【機装ルーガ】が発表された。年内発売予定だ。今後展開される記事が楽しみである。スーパーシュヴァ2で確固たる地位を築いた工画堂スタジオがおくる期待の新作。もう、今から待ち遠しい。（工画堂スタジオ　トニー）

ラングリッサーと聞いて、メガドラ版をやったからいいやと思っているお方、それは間違い。メガドラ版をやった人でもやるべし。PC版の完成度の高さ、パワーアップした面白さに感激するでしょう。いろんな職業（クラス）をためしてね。（んメサイヤぁ～っ　菊池）

いやはやなんともまったく。アーホッとしたわ。今まで奥歯に物が詰まったような話しかできなくて、今月から解禁だものね。「悪魔城ドラキュラX」のあれこれと、おいしい情報満載でお届けします。お楽しみに。（コナミ　早坂）

フレイの開発も再開し、ミスティックフォーミュラの発売も近づいてきた。これからのおもちゃショーや、NECパソコンフェアにも、出展するから是非遊びにきてくださいネ。開発スタッフと私、営業のひでが待ってます。（マイクロキャビン　ひで）

Jリーグが始まりましたね。もちろんJリーググレイテスト～の方もプレイしてくれてますよね?しかしサッカー選手ってなんて個性的（髪型）なんだろう・・・・。・・・J・ハーバートがんばれ!!（あっまたF1ネタになった。）（ニチブツ　こと）

ストIIダッシュ大会の開催が決ったぞ！東日本地区大会は7月22日～24日に幕張メッセのNECパソコンフェア会場で、西日本地区大会は8月4日～5日に大阪はOBPのC&Cプラザで開催だ！腕を磨いて待っていてくれ！（NEC　こん）

はじめまして。この春よりヒューマンの広報を担当することになった熊谷です。よろしくお願い致します。おもちゃショーには「ただいま勇者募集中」を出店します。是非見に来て下さい。（ヒューマン　くまきち）

風がふいた　ぴゅー
明日はだれにでもやって来る。
信じていればいつかきっと…
くぅー
という訳で今月から四コマを書くことになりました。
よろぴく。（サンソフト　うっちー）

いやあ～夏ですねぇ！夏といえばココナッツですねぇ……?そしてココナッツでは年末発売に向けて"さわやか学園LOVEストーリー"なるものを考案中です。中身は秘密だよお～ん！（ココナッツジャパン　まりまり）

早くも「サークIII」の移植が決定したぞ！発売は12月予定、期待して待て！ところで、最近サンソフトさんの「アルバートオデッセイ」をやり始めたのだがこれが、なかなか良く出来ているのだ！是非やってみておくれ！（日本テレネット　BOW）

だんだん熱くなってきたなー。そろそろ野郎どもが夏のバカンスをどうすごすか計画をねっている頃じゃないかな!? 海や山、行く所はいっぱいあるんで、めいっぱい夏を楽しもうよ！（I・G・S　新島大好き！）

今回のおススメは、三國志ドラマCD。TVアニメなどでおなじみの人気声優さんたちが、三國志のドラマを演じているんです。今度発売されたのは、関羽の巻と周瑜の巻。三國志ファンは、見逃せませんね。チェックよろしく！（光栄　高津）

もうすぐ梅雨の季節。ジメジメして外で遊べないこんな季節は、ナグザットのゲームで遊びましょう。おっと、その前に「東京おもちゃショー」があったんだ。ナグザットの新作ゲームが発売前に遊べるから、6月の5・6日は幕張に集合だ!!（ナグザット　きむりん）

ついにマックも買った。あとはアミガとIBMとタウンズ!!これで全機種揃うぜ！ああ、ヲ・タ・ク(爆)。すっかり貧乏なシャッキントッシュだ！余談だけど、お金なくてもA.III.は買ってくれよな(こらこら)。（アートディンク　しいのみ）

東京おもちゃショーでは運の良いことに「ぶらほー」は、なんと、ハドソンの隣に展示されます。と、いうことは「カブキ伝」と、「ぶらほー」が一緒に楽しめるということ。RPGファンの人も、是非覗いてくださいね。（マイクロネット　PAGE）

おもちゃショー直前ですね。楽しい、イベントを用意して待ってますんで、ブース覗いて下さいね。あっと驚く新作ソフトもあるかもしれませんよ。あと、派手なコスプレお姉さんもいたりなんかして盛りだくさんです、お楽しみに。（シュールド・ウェーブ　ホッタ）

今年もレイ・フォースは「東京おもちゃショー」に出展します。発売が近づいてきた「スタートリング・オデッセイ」が体験出来るチャンス！その他にも最新情報を公開するから是非、お友達を誘って見に来て下さい。待ってるよっ！（レイ・フォース　山田）

現在、わが社ではアーケード用ゲームの新作を開発中。間もなく君達の近くのゲームセンターでプレイすることができるぞ！ご期待あれ!!（フェイス　だあくん）

Coming Soon

●発売日／スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
6／11	A列車で行こうⅢ（SCD）	アートディンク	9800円
6／12	ストリートファイターⅡ′（ダッシュ）	NECホームエレクトロニクス	9800円
6／25	パワーテニス	ハドソン	6500円
7／10	天外魔境　風雲カブキ伝（SCD）	ハドソン	7800円
7／16	1552天下大乱（SCD）	アスク講談社	8800円
8／6	オルゴール～PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4～（SCD）	データウエスト	7600円
7／23	ミスティック・フォーミュラ（SCD）	マイクロキャビン	7800円(予)
7／23	ブラックホールアサルト（SCD）	マイクロネット	6800円
7／23	GALAXY刑事GAYVAN（SCD）	インテック	7800円
8／予	三國志Ⅲ（SCD）	光栄	14800円
7／30	CD電人～ロカビリー天国～（SCD）	ハドソン	6800円
7／30	スタートリング・オデッセイ（SCD）	レイ・フォース	8200円
7／30	卒業～Graduation～（SCD）	NECアベニュー	7800円
7／下	ウィザードリィⅠ・Ⅱ（SCD）	ナグザット	8400円
7／予	サマーカーニバル'93ネクスザールスペシャル	ナグザット	4980円(予)
7／予	眠れぬ夜の小さなお話（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
8／6	チャンピオンシップラリー（SCD）	インテック	7800円
9／24	PCココロン（SCD）	シュールド・ウェーブ	7800円
8／上	もってけたまご（SCD）	ナグザット	6400円
8／上	ラングリッサー～光輝の末裔～（SCD）	メサイヤ	7900円
8／下	伊賀忍伝　凱王	日本物産	7900円
8／下	インペリアルフォース（SCD）	シュールド・ウェーブ	価格未定
8／下	フェイス・ボール（SCD）	リバーヒルソフト	価格未定
8／下	メタルエンジェル（SCD）	パックインビデオ	7800円
8／予	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～（SCD）	光栄	11800円
9／予	幽遊白書（SCD）	バンプレスト	8800円(予)
9／上	ゴジラ～爆闘烈伝～（SCD）	東宝	価格未定
9／23	機動警察パトレイバー～グリフォン篇～（SCD）	リバーヒルソフト	価格未定
9／下	真・女神転生（SCD）	アトラス	価格未定
9／下	ルイン（SCD）	ビクター音産	価格未定
9／予	マイト&マジック・ブックⅢ（SCD）	ハドソン	価格未定
10／22	麻雀レモンエンジェル（SCD）	ナグザット	価格未定
10／予	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～（SCD）	コナミ	価格未定
11／上	アルガノス（SCD）	インテック	価格未定
11／予	パラディオン（SCD）	パックインビデオ	7800円
12／予	イースⅣ～The Dawn of Ys～（SCD）	ハドソン	価格未定
12／予	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS（SCD）	パックインビデオ	7800円
12／予	美少女戦士セーラームーン（SCD）	バンプレスト	価格未定

発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
断層都市ストレイロード（SCD）	IGS	8900円
ブランダーズ（SCD）	IGS	9700円
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～（SCD）	アスミック	価格未定
マグナード（SCD）	アスミック	価格未定
チキチキボーイズ（SCD）	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（SCD）	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）両対応	NECアベニュー	価格未定
スーパーダライアスⅡ（SCD）	NECアベニュー	価格未定
誕生Debut（SCD）	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（SCD）	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトⅢ（SCD）	NECアベニュー	価格未定
麻雀オンザビーチ（SCD）	NECアベニュー	価格未定
モンスターメーカー（SCD）	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（SCD）	NECアベニュー	価格未定
エメラルドドラゴン（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ブランディッシュ（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ぽっぷるメイル（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
マジクール（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
女神天国（SCD）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
サイレントメビウス（SCD）	角川メディア・オフィス	価格未定
機装ルーガ（SCD）	工画堂スタジオ	価格未定
YAWARA！2（SCD）	ソフィックス	価格未定
芸者ウォーリアーズ（SCD）	タイトー	価格未定
シルフィア（SCD）	トンキンハウス	価格未定
ダウンタウン熱血物語（SCD）	ナグザット	価格未定
麻雀クリニック・スペシャル（SCD）	ナグザット	価格未定
闇の血族（SCD）	ナグザット	価格未定
風霧（SCD）	ナグザット	価格未定
風の伝説ザナドゥ（SCD）	日本ファルコム	価格未定
超英雄伝説～ダイナスティック・ヒーロー～（SCD）	ハドソン	価格未定
ブラッド・ギア（SCD）	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記2（SCD）	ハドソン	価格未定
アルシャーク（SCD）	ビクター音産	価格未定
トラベラーズ！～伝説をぶっとばせ～（SCD）	ビクター音産	価格未定
ただいま勇者募集中	ヒューマン	価格未定
フレイ～サーク外伝～（SCD）	マイクロキャビン	価格未定
コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～（SCD）	日本テレネット（レーザーソフト）	価格未定
サークⅢ（SCD）	日本テレネット	価格未定
SWORD MASTER（SCD）	ライトスタッフ	価格未定
ブルーフォレスト物語（SCD）	ライトスタッフ	価格未定
スターブレイカー（SCD）	レイ・フォース	価格未定

ワンダーライフスペシャル
PCエンジン　CD-ROMカプセル
特別版
風雲カブキ伝
天外魔境
FAR EAST OF EDEN
出撃の書
体験版
CD-ROM
ソフト
つき
6月15日発売!!
天外魔境最新作の
体験版と天外ワールド・ガイドが、
1つになった本!!
定価1980円
（税込）

Calendar 6　1993 JUNE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
				東京おもちゃショー'93（千葉・幕張メッセ）→						★A列車で行こうⅢ	★ストリートファイターⅡ'（ダッシュ）			「風雲カブキ伝 出撃の書」発売日 CD-ROMカプセル特別版										★パワーテニス				月刊PCエンジン9月号発売日	

Next Issue

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

8月号は、6月30日水曜日に発売です。

シャリシャリシャリシャリシャリ‥

耳に夏、目にサマーウェーブ

カコブ別冊付録

［情無用、アポ不要!ストII'もある!
アーケードから移植決定の新作も!］

進め格闘少年

しゃく熱の2大特報

［おまちかね!発売直前特集!］

風雲カブキ伝

熱唱攻略ガイド"星に願いを嵐山"編

［新たなる感動、新たなる興奮を
いち早くキミに伝えたい!］

イースIV 制作リポート特大版!

速報●YUGONがW杯の下見をかねてアメリカへ!

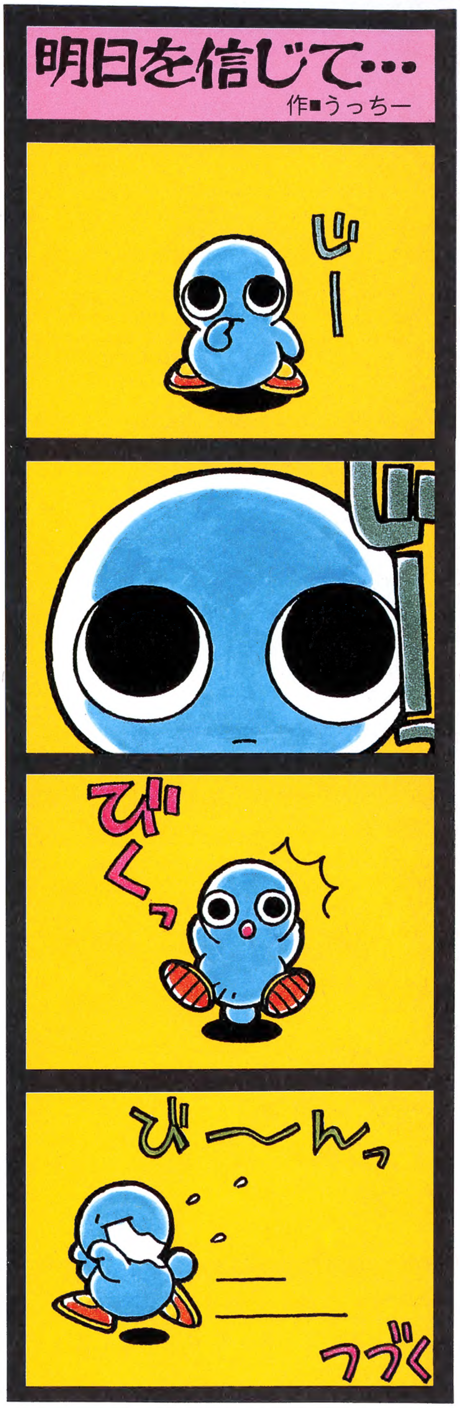
サマーCES&おもちゃショー報告!!

イベント情報●きた、きた、きた、今年もきた!!

ボンバーマン'94爆裂大会

新作情報●夏だ、オーレ、オレ、オレ快進撃〜っ!

風の伝説ザナドゥ／真・女神転生
悪魔城ドラキュラX／三国志III
エメラルドドラゴン／ウィズI・II
幽遊白書／セーラームーン



Editors' Note

●日本代表がワールドカップ一次予選を無事突破!! いや〜、ホントによかった。Jリーグも開幕したことだし、これからが楽しみだね。(ジーコやカズもいいけどやっぱり福田! のYUGON)

●ここのところ、とある事情で慣れない事ばかりやっているので超大変! 仕事でいそがしいのなら全然へっちゃらなんだけどね。詳細は次号で発表できると思うんだけど……。(不安爆発(笑)のえぐち)

●「カブ伝体験版付ムック」は6月15日発売の1980円です。超貴重なネタも満載なので、きそてん読者のみんな、絶対買ってね!
(次号はあの胸ゆらしゲーで燃えようぜ! 扇を買って待つあむ)

WRITER／REIKO MIWA

●今ナニガ面白いって、パソコン通信でしょう!! いや〜ハマるハマる、こんなに面白いとは思わなかった。ネットワーカーのみんな、どこかで会いましょう!! (比下さんどもでした てらもと)

●6月になってヒマになったらどっかへ行きたいな〜。旅行とかではなく、遊びに行くような感じで……。とりあえずはドコでもいいんだけどね。(今月は本当にしんどかった。のゲーマーM)

●この号発売と同時期に、約8か月ぶりのダイビングに行くぞ〜。奄美の巨大テーブルサンゴが待っている〜はずだけど。そうそう、来月にはうちのスタッフ4名がダイバーになる予定。(JACK)

●てなわけで上に書かれたそのうちの1人があっし。まずは器具の用意を。スーツ、足ヒレ、柳刃包丁、わさび……。う〜、奄美の黒うさぎが待ってるぅ(おいおい、うさぎを食うなって! N)

●てなわけで、最近はダイビングとかキャンプとか、アウトドア野郎がまわりに多くて肩身が狭いのである。家の中で静かに読書することとかが流行すればいいのによ。(Y)

Staff
編　集　／塚原正廣・柏原順太・杉本　隆・中村公紀
株式会社100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・寺本真澄・三輪玲子)
舘野英昭・利田浩一・市川和久・立神幸子・久村竜二
レイアウト／(株)100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田　武・相京厚史・多田麻美)
石村　勇・鳥海香菜子・藤田　正・菅原弘美
写　真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之・小野毅
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・渋J大岡
三輪れいこ・多田いま・石川　巧・雑君保プ・中津賢也・みやさかたかし

PC Engine 月刊PCエンジン7月号
第5巻第7号(通巻55号)1993年7月1日発行(毎月1回1日発行)
平成元年3月3日第三種郵便物認可
■発行人　福島征英／編集人　塚原正廣
■発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1(編集)03-3261-1393(販売)03-3230-5753
■印刷所　三晃印刷株式会社
※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。
万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り替えいたします。業務部(Tel0120-336-082)

Dear まみchan

これっ、授業中に寝るんでない!?

起っきろ〜!!? …どお、目、覚めた?

あのさっ、このあいだ工事してたお店、

HOKA HOKA

お好み焼き専門店になるんだって しかも

先着100名様まで1枚100円 なんだって!

どっひゃーだよね 行くしかないよねっ!?

でね、どっひゃーな話をもうひ・と・つ

あの「卒業」が、遅れもせずにこの夏ちゃんと

発売されるんだって! ねだんは7800yen

卒業 Graduation グラデュエーション

どっひゃーだよね

買うしかないよねっ!?

From 美夏ぽん

©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY HEAD ROOM

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス044(853)5560

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1993
7
第5巻第7号(通巻55号)
1993年7月1日発行
編集人 塚原正廣
発行人 福島征英
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
(編集)(03)3261・1393
(販売)(03)3230・5753
印刷/三晃印刷株式会社
雑誌 03587-7
特別定価530円
(本体515円)

©Shogakukan 1993
Printed in Japan

T1003587070533